STARFINDER

МЁРТВЫЕ СОЛНЦА
СЕРИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ

ДЖОН КОМПТОН

«ТАУМТЕХ ГРАВИРОВЩИК»

РАНГ 2

Небольшой лёгкий грузовик.

Скорость: 12; **Манёвренность:** хорошая (поворот 1); **Поток:** 1.

КБ: 15; **ЗН:** 15.

ПЗ: 40; **ПП:** —; **КП:** 8.

Щиты: базовые 40 (нос 10, левый борт 10, правый борт 10, корма 10).

Орудия (нос): лёгкий излучатель частиц (3d6, шаг дистанции 10 гексов), пусковая установка лёгких плазменных торпед (3d8, шаг дистанции 20 гексов, боезапас 5).

Орудия (левый борт): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов).

Орудия (правый борт): гаусс-пушка (4d4, шаг дистанции 20 гексов).

Реактор: «Импульс» чёрный (120 ЕМ); **Потоковый ускоритель:** «Сигнал» базовый; **Оснащение:** базовый компьютер, броня (тип 2), бюджетные сенсоры средней дальности, защита (тип 2); **Отсеки расширения:** грузовые отсеки (2), камера с контролируемой средой.

Модификаторы: +1 к Пилотированию; **Личный состав:** 1–6.

ЭКИПАЖ

Капитан: Дипломатия +7 (2 пункта), Запугивание +7 (2 пункта), Пилотирование +7 (2 пункта), стрельба +7;

Бортинженер: Инженерное дело +7 (2 пункта);

Бортстрелки (2): стрельба +12;

Пилот: Пилотирование +8 (2 пункта);

Офицер по науке: Компьютеры +6 (1 пункт).

Компания с неограниченной ответственностью «Таумтех» прежде всего известна как создатель грозных «Предвестников», но после Разрыва все самые амбициозные разработки корпорации финансируются за счёт продаж многоцелевых «Гравировщиков». Этот звездолёт, равно как и многие прочие эоксийские корабли, выглядит угрожающе, и его скелетоподобный облик вот уже многие столетия практически не изменяется. «Гравировщики» часто встречаются неподалёку от Эокса, но ещё чаще они используются Флотом мертвецов для мародёрских набегов на удалённые поселения и уничтожения ключевых целей. Из-за подобного эти звездолёты служат заманчивой целью для особо дотошных патрулей сил правопорядка, которые часто их третируют или даже открывают огонь, не озаботившись проверкой.

Системы жизнеобеспечения, само собой, охватывают лишь часть звездолёта, поэтому «Гравировщик» малопригоден для живых экипажей. В стандартной конфигурации установлена камера с контролируемой средой, предназначенная для перевозки живых пассажиров, но члены экипажа могут запросто разгерметизировать её, если сочтут, что от мёртвых пассажиров толку столько же, сколько от живых.

В стандартное вооружение включены лёгкий излучатель частиц производства «Алкариа» и пусковая установка лёгких плазменных торпед производства «Фестик», установленные в крыльях и позволяющие вести огонь в переднем секторе, а защиту флангов обеспечивают две гаусс-пушки производства «Вертебрекс», размещённые по бортам, но корма звездолёта остаётся уязвимой для нападения.

Благодаря вместительному трюму «Гравировщик» применяется в качестве хорошо вооружённого грузового корабля, а эоксийцы часто используют трюмы для перевозки неживых солдат, не нуждающихся в системе жизнеобеспечения.

Авторы

Руководитель разработки: Роберт Г. Мак-Крири
Авторы: Джон Комптон, Джейсон Кили, Роберт Г. Мак-Крири, Оуэн К. К. Стивенс и Джеймс Л. Саттер
Обложка: Дэвид Альварес
Иллюстраторы: Виктор Мануэль Леза Морено, Раф Ломотан, Александр Наничков, Мирко Паганесси и Pixoloid Studios (Александр Дочкин, Гаспар Гомбош, Дэвид Мецгер, Марк Молнар и Ференц Носов)
Картография: Дэмиен Маммолити

Креативный директор Starfinder: Джеймс Л. Саттер
Арт-директор Starfinder: Сара Э. Робинсон
Ведущий креативный менеджер: Роберт Г. Мак-Крири
Ведущий разработчик Starfinder: Оуэн К. К. Стивенс
Разработчик Starfinder: Джейсон Кили
Развитие Starfinder Society: Тёрстон Хиллман

Креативный директор Pathfinder: Джеймс Джейкобс
Арт-директор: Сара Э. Робинсон
Исполнительный редактор: Джеймс Л. Саттер
Руководитель разработки: Адам Дэйгл
Разработчик-координатор: Аманда Хеймон Кунц
Старший разработчик: Роберт Г. Мак-Крири
Ведущий разработчик Organized Play: Джон Комптон
Разработчики: Кристал Фрейзер, Марк Морланд, Джо Пасини, Оуэн К. К. Стивенс и Линда Зайяс-Палмер
Ответственный редактор: Джуди Бауэр
Старший редактор: Кристофер Кэри
Редакторы: Джейсон Кили, Лиз Лидделл, Элайза Мейдер, Эдриен Нг и Лейси Пеллазар
Ведущий геймдизайнер: Джейсон Балман
Старший геймдизайнер: Стивен Рэдни-Макфарланд
Геймдизайнеры: Логан Боннер и Марк Сейфтер
Арт-директор: Соня Моррис
Ведущие графические дизайнеры: Эмили Кроуэлл и Адам Вик
Координатор Organized Play: Тоня Уолдридж

Издатель: Эрик Мона
Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс
Вице-президент по производству: Джеффри Альварес
Главный бухгалтер: Джон Пэрриш
Коммерческий директор: Пирс Уоттерс
Ассистент отдела продаж: Космо Эйзель
Директор по маркетингу: Дженни Бендел
Координатор по общественной работе: Дэн Тарп
Директор отдела лицензирования: Майкл Кенуэй
Бухгалтер: Кристофер Колдуэлл
Оператор ввода данных: Б. Скотт Ким
Технический директор: Вик Верц
Директор по технологиям: Дин Людвиг
Ведущий разработчик ПО: Гэри Тетер
Директор по связям с общественностью и контент-директор: Крис Ламберц
Координатор онлайн-магазина: Рик Кунц
Сотрудники клиентской службы: Шарайя Копас, Катина Дэвис, Сара Мэри и Диего Вальдез
Сотрудники склада: Лора Уилкс Кэри, Уилл Чэйз, Мика Хоукинс, Хезер Пейн, Джефф Стрэнд и Кевин Андервуд
Поддержка сайта: Лисса Гийе и Эрик Кейт

Русское издание

Издатель: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Редактор: Владимир Сергеев
Переводчик: Александр „Fry" Бурдаев
Дизайнер: Иван „deadline" Суховей
Корректор: Ольга Португалова

Редакция благодарит Зарифа Курочкина и Максима Николаева за помощь, оказанную при подготовке русского издания. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

ОБЛОЖКА

В кастровельских джунглях таится множество опасностей, от плотоядных растений и голодных зверей до более цивилизованных угроз: на иллюстрации Дэвида Альвареса изображён Тахомен — лидер культа Пожирателя.

ЧАСТЬ 2 ИЗ 6

ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ

ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ 2
Автор: Джон Комптон

КАСТРОВЕЛЬ 36
Авторы: Джон Комптон и Джеймс Л. Саттер

КУЛЬТ ПОЖИРАТЕЛЯ 46
Автор: Оуэн К. К. Стивенс

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ 54
Авторы: Джон Комптон, Джейсон Кили и Роберт Г. Мак-Крири

КОДЕКС МИРОВ: РАТЕРЕН 62
Автор: Джейсон Кили

ЗВЕЗДОЛЁТ «ТАУМТЕХ ГРАВИРОВЩИК» ФОРЗАЦ
Автор: Джон Комптон

В тексте книги вы можете встретить упоминания других продуктов из серии Starfinder, но для игры они необязательны. С правилами, описанными в других книгах Starfinder, можно бесплатно ознакомиться на paizo.com/sfrd.

К63 Настольная ролевая игра Starfinder. Серия приключений, выпуск №2: Храм Двенадцати / Джон Комптон; пер. с англ. А. Бурдаева. — М.: Мир Хобби, 2019. — 64 с.: ил.

Теперь, когда у новоиспечённых Звёздных искателей есть собственный звездолёт, герои направляются на Кастровель, где расположены одни из лучших университетов миров Соглашения, чтобы изучить улики, обнаруженные на загадочном астероиде — Потоковом Камне. Изыскания приводят их в древний эльфийский город-храм, называемый Храмом Двенадцати, который скрыт в опасных джунглях. Героям придётся столкнуться не только с флорой и фауной зелёной планеты, но и потягаться с культом Пожирателя и Флотом мертвецов, которые тоже хотят разгадать секреты астероида и имеют собственные планы насчёт разыскиваемого ими древнего супероружия!

ISBN 978-5-6041656-9-0

УДК 794
ББК 77.056

В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Серия «Читать интересно!». Подписано в печать 15.03.2019.
Печать офсетная. Формат 60×90/8 . Объём 8 усл. п. л. Тираж: 1000. Заказ №ВЗК-01928-19.

Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография», филиал «Дом печати — ВЯТКА», 610033 г. Киров, ул. Московская, д. 122.

paizo

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

HOBBY WORLD
Играть интересно

Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва, ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 984-53-837
www.hobbyworld.ru

Данный продукт соответствует требованиям Open Game License (OGL) и совместим с игровыми системами Starfinder и Pathfinder.

Product Identity. Данные объекты относятся к Product Identity, согласно определению Open Game License version 1.0a, Section 1(e), и не являются Open Game Content: все торговые марки, зарегистрированные торговые марки, имена собственные (персонажи, божества, географические объекты и так далее, так же как и определения, имена и титулы, являющиеся производными от данных имён собственных), иллюстрации, персонажи, диалоги, места действия, сюжеты и сюжетные линии, оформление, исторический период под названием the Gap («Разрыв»), термины kishalee («кишали»), sivv («сиввы»), skyfire («Небесный пламень») и the Drift («Поток»). Официальным термином Open Game Content для последнего является hyperspace («гиперпространство»). Объекты, ранее обозначенные как Open Game Content, являющиеся производными от него или находящиеся в общественном достоянии, не включаются в данное определение.

Open Game Content. За исключением материалов, обозначенных как Product Identity (см. выше), игровая механика данного продукта компании Paizo является Open Game Content, согласно определению Open Game License version 1.0a Section 1(d). Воспроизведение любых частей данного произведения в любой форме (за исключением материалов, обозначенных как Open Game Content) запрещено без письменного разрешения.

Starfinder Adventure Path #2: Temple of the Twelve © 2017, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Dead Suns Adventure Path, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder, the Starfinder logo, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Starfinder. Настольная ролевая игра. Серия приключений, выпуск №2: Храм Двенадцати. Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ

ЧАСТЬ 1: РАССЛЕДОВАНИЕ В КУАБАРАТЕ 3

Стремление лучше понять обнаруженную на Потоковом Камне технологию приводит героев на Кастровель в один из лучших университетов, где хранятся знания о древнем и давно позабытом обществе — том самом, что много тысяч лет назад обнаружило высокоразвитую инопланетную цивилизацию.

ЧАСТЬ 2: УКУЛАМСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ 15

Герои отправляются в путь через дебри континента Укулам, чтобы отыскать древние эльфийские руины, в которых может быть спрятан ключ к тайнам Потокового Камня. Персонажам придётся перехватить культистов Пожирателя, похитивших главного знатока руин.

ЧАСТЬ 3: ЗАТЕРЯННЫЙ ХРАМ 27

Культистам Пожирателя удалось проникнуть в древний эльфийский храм и похитить его секреты, поэтому героям придётся отыскать ответы самостоятельно и вступить в схватку с культистами, чтобы помешать исполнению их разрушительных замыслов.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Приключение рассчитано на четверых персонажей.

3 Персонажи игроков начинают приключение на 3-м уровне.

4 Персонажи должны достигнуть 4 уровня до того, как доберутся до Звездочёта.

5 К концу приключения персонажи игроков должны достигнуть 5 уровня.

ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ
ЧАСТЬ 1: РАССЛЕДОВАНИЕ В КУАБАРАТЕ
ЧАСТЬ 2: УКУЛАМСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ
ЧАСТЬ 3: ЗАТЕРЯННЫЙ ХРАМ
КАСТРОВЕЛЬ
КУЛЬТ ПОЖИРАТЕЛЯ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Каждая из трёх основных рас Кастровеля исторически занимала один из четырёх его континентов: телепаты-лашунты правят Асаной, насекомоподобные формиане населяют Колонии, а строители врат, эльфы, господствуют на Совириане. На четвёртом же континенте, Укуламе, ни одной из рас не удалось задержаться надолго, поэтому несколько тысячелетий назад три великих государства пришли к негласному соглашению, решив, что Укулам не будет принадлежать никому. Даже во время продолжительных конфликтов между лашунтскими городами-государствами и формианскими Всевечными Королевствами Укулам оставался в основном нетронутым, считаясь природным заповедником, сохраняющим красоту планеты.

Несмотря на то, что Укулам — издревле нейтральная и незаселённая территория, из этого правила существует масса исключений и вдоль береговой линии континента располагаются небольшие аванпосты корпораций, городов-государств и даже обычных предпринимателей. В настоящее время большая часть таких поселений заброшена, а оставшиеся используются в качестве дозаправочных станций, научных обсерваторий и небольших совместных военных баз. Рассказы о древних народах, некогда населявших Укулам, гораздо красочнее результатов аэрофотосъёмки, но по крайней мере одной экспедиции, исследовавшей глубины континента, удалось найти следы высокоразвитых существ, изучавших звёзды.

Много тысячелетий назад большинство эльфов покинуло Совириан, чтобы поселиться на Голарионе, но небольшая их часть отправилась на Укулам с целью изучить астрономические объекты, видимые только из северного полушария Кастровеля. В пойменных джунглях было достаточно еды и безопасных мест, поэтому именно там эльфы основали поселение Лоськьялуа, но наилучшие точки для наблюдения за звёздами были расположены в горах Укулама, на высочайших вершинах которых эльфы и построили величайшие обсерватории. Результаты исследований хранились в обширном храмовом комплексе, возведённом на склонах пика Алуэнар, одной из высочайших вершин Поющей гряды. Эльфийские учёные-священники совершили множество невероятных астрономических открытий, им даже удалось уловить отзвуки древних сообщений, эхом гуляющие по галактике, и установить связь с космическими полубогами.

Основное внимание эльфов привлекал идеальный круг из 12 звёзд, который вряд ли был обычным созвездием. Они обнаружили огромное сооружение, Врата Двенадцати солнц, открывающее путь в демиплан, где древние кишали спрятали супероружие сиввов — «Гаситель звёзд». Эльфы были настолько тверды в своей решимости разгадать эту загадку, что даже самое большое здание своего поселения, Храм Двенадцати, распланировали по образу и подобию этих звёзд и окружающих созвездий. Храмовый комплекс процветал на протяжении нескольких столетий, а затем был внезапно покинут обитателями, построившими новый магический портал-*аюдару* (или «эльфийские врата») и отправившимися в другую открытую ими солнечную систему. Причины подобного исхода остаются неизвестными и по сей день.

Минуло несколько поколений, и Оатиа (именно так современные археологи именуют эту эльфийскую культуру) канули в небытие, а храмовый комплекс постепенно превратился в руины. Вновь о нём вспомнили лишь спустя несколько десятилетий после Разрыва, когда исследователь из числа людей Халкуим Зан нарушил местные законы и проник на континент, чтобы исследовать погребённые в земле руины, обнаруженные во время сканирования из космоса. Как только Зан несколько месяцев спустя вышел из джунглей, лашунтские власти немедленно арестовали его на несколько недель и конфисковали все его находки, хотя исследователю удалось сохранить достаточно записей, чтобы после освобождения издать сенсационное описание своего путешествия, названное «Пирамидостроители Укулама». Последователей у него оказалось немного, отчасти из-за того, что эта новость меркла на фоне первых контактов с Вескариумом, отчасти из-за кастровельских законов, ограничивающих нахождение на Укуламе. Не так давно касатский учёный Ольмехия Сольстарни решила пройти по следам Зана и тщательно откомментировала и оцифровала все его находки во время подготовки собственной экспедиции к храму.

К несчастью, культ Пожирателя уверен, что улики, обнаруженные на Потоковом Камне, недавно прибывшем к станции «Авессалом», указывают на существование некого древнего супероружия, которое культисты смогут использовать против миров Соглашения и других народов. Лидер кастровельской ячейки культа, лашунта-мистик по имени Тахомен, уже связал улики с находками Халкуима Зана и устроил похищение доктора Сольстарни. Культ Пожирателя, сопровождаемый пленной касатой, начал поход к Храму Двенадцати.

ЧАСТЬ 1: РАССЛЕДОВАНИЕ В КУАБАРАТЕ

В ходе *«Инцидента на станции „Авессалом“»* игроки исследовали Потоковый Камень по заданию эоксийского посла Геваларска Нора, разузнали, что экипаж «Акреона» был убит акатами, и заполучили собственный звездолёт — «Рассветную деву». Скорее всего, им удалось найти на «Акреоне» груз, адресованный Геваларску Нору, и узнать, что в нём на самом деле содержалась офицер Флота мертвецов Хебиза Эсколар. Робот-наблюдатель, приставленный Нором к героям, вёл видеозапись всех их находок, и посол выложил её в открытый доступ для всех жителей станции «Авессалом» (само собой, удалив все свидетельства присутствия командора Эсколар). В результате население станции взбудоражено новостями о древнем происхождении Потокового Камня, а самые ушлые личности уже прикидывают, как можно нажиться на этом открытии.

ВРАЖДЕБНЫЕ СВИДЕТЕЛИ (КО 4)

Приключение начинается, когда герои покидают Потоковый Камень на борту свежеобретённого звездолёта «Рассветная дева», чтобы вернуться на станцию «Авессалом». К несчастью, их уже поджидает другой звездолёт, готовый открыть огонь сразу же, как только игроки отчалят.

Космический бой: атакующий корабль — разведчик Флота мертвецов, дезертировавшей космической армады эоксийских кораблей, с которыми Эокс разорвал все официальные отношения (хотя многие подозревают, что костяные старейшины всё ещё прибегают к помощи флота для проведения нелегальных и рискованных с политической точки зрения операций). Флот мертвецов хочет удержать в секрете любую информацию о перевозимом на «Акреоне» особом «грузе» — командоре Эсколар, поэтому экипажу корабля «Железная пасть» («Таумтех Гравировщик») поручено устранить всех свидетелей.

«Железная пасть» нападает почти сразу же, как только герои взлетят с Потокового Камня. Блок параметров вражеского звездолёта вы найдёте на форзаце книги. Если герои уже отправили командора Эсколар на «Авессалом» (например, на «Гиппокампе»), «Железная пасть» просто постарается уничтожить персонажей вместе с кораблём. Если же вражеский экипаж полагает, что Эсколар находится на борту «Рассветной девы», то старается вывести звездолёт игроков из строя, потребовать передачу «груза», а затем убить героев. При серьёзном сопротивлении «Железная пасть» будет пытаться уничтожить «Рассветную деву» даже с Эсколар на борту, поскольку костодесантнику не страшен космический вакуум и её можно будет извлечь из обломков.

Когда герои впервые поднялись на борт «Рассветной девы», они должны были выбрать себе роль в экипаже звездолёта, как описано на стр. 316 *«Основной книги правил»*, а если они этого не сделали, самое время выбрать роли сейчас. Параметры «Рассветной девы» описаны на форзаце *«Инцидента на станции „Авессалом“»*, и единственное, что в них надо изменить, — КБ и ЗН в зависимости от количества пунктов в Пилотировании у персонажа, занявшего роль пилота.

Правила космического боя описаны в *«Основной книге правил»*. Герой может определить производителя и модель вражеского звёздолёта, совершив проверку Инженерного дела со СЛ 13 для опознания технологии. Успешная проверка Культуры со СЛ 15 позволит персонажу установить принадлежность звездолёта к Флоту мертвецов и вспомнить, что это запрещённая на территории миров Соглашения организация.

«ЖЕЛЕЗНАЯ ПАСТЬ» РАНГ 2

«Гравировщик» Флота мертвецов (см. форзац).

ПЗ: 40.

Развитие: если герои победят в космическом бою, то могут продолжить путь на станцию «Авессалом». Экипаж «Железной пасти» обучен вести себя незаметно в пространстве миров Соглашения. Если «Железная пасть» выведена из строя или уничтожена, элебриане задействуют системы удаления данных, быстро стирающие всю информацию с корабельного компьютера, а затем уничтожают себя, чтобы не попасть в плен. Больше никакой информации о задачах экипажа на борту «Железной пасти» нет.

Если «Железная пасть» выведет звездолёт героев из строя, то для острастки ещё раз пролетит мимо «Рассветной девы» и пальнёт из лёгкого излучателя частиц — корабль это уничтожит вряд ли, а вот ремонт обойдётся дороже. К месту сражения начинают подтягиваться другие звездолёты, поэтому «Железная пасть» быстро улетает прочь, чтобы не попасться никому на глаза. Вскоре на связь с «Рассветной девой» выходит эвакуатор исоки, предлагающий отбуксировать корабль к «Авессалому» за скромную сумму в 200 кредитов.

Сюжетная награда: если игрокам удалось победить «Железную пасть», они получают 1200 опыта.

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА СТАНЦИЮ «АВЕССАЛОМ»

Когда персонажи игроков прибывают обратно на станцию, то обнаруживают, что слава их опередила: после того как Геваларск Нор опубликовал запись, приключения героев показывали на всех экранах и они стали местными знаменитостями — по крайней мере, пока шумиха не уляжется. Из-за известности диспетчерская служба «Авессалома» обеспечивает героям приоритет при стыковке, а в доках временно не берут плату за стоянку. Когда персонажи игроков сходят с трапа, их быстро находит маленькая толпа зевак и журналистов, которые начинают задавать вопросы, просить комментарии, автографы и подтверждение теорий заговора. Несколько коротких фотосессий и стаканчиков за счёт заведения никому не повредит, но использование журналистов для выдвижения громких обвинений быстро может записать героев в число врагов различных влиятельных лиц и банд «Авессалома». В любом случае персонажам игроков следует встретиться со своими работодателями: Чискиском и послом Геваларском Нором.

Посол и офицер

Посол **Геваларск Нор** (принципиальный злой, М, элебрианин, некровит) нанял героев исследовать «Акреон» и Потоковый Камень, поэтому желает с ними встретиться, хотя его отношение всецело зависит от того, как герои решили поступить с «посылкой». По прибытии на станцию у игроков будет совсем немного времени, чтобы сообщить кому-нибудь о командоре Эсколар, если они, конечно, захотят это сделать. Если герои сообщат об этом Блюстителям, службе безопасности станции или другим представителям власти, по прибытии их будет ожидать взвод службы безопасности, чтобы подтвердить личность пленницы, взять её под стражу, записать показания героев и данные для связи. Из-за особого статуса заключённого героев попросят не распространяться об открытии и позволить Блюстителям урегулировать этот вопрос самостоятельно, чтобы избежать политического скандала. Командор Эсколар не сопротивляется, когда её уводят прочь, но повторно заявляет о своём дипломатическом статусе и требует вызвать законного представителя.

Если же герои вместо этого свяжутся с послом Нором, он поблагодарит за новости и пошлёт команду, чтобы без

лишнего шума сопроводить груз в безопасное место, но герои могут вместо этого самостоятельно доставить Эсколар прямо к нему. Если командор Эсколар прибыла на станцию «Авессалом» самостоятельно, например на «Гиппокампе», то агенты Нора её уже встретили. Как бы герои ни решили поступить, их выбор может повлечь за собой последствия позднее, поэтому сделайте пометку о решении персонажей.

Когда герои встретятся с послом Нором, он поздравит их с успешным выполнением миссии и, несмотря на имеющуюся видеозапись с «Акреона» и Потокового Камня, предпочтёт услышать отчёт из первых уст. Если герои успешно доставили командора Эсколар в эоксийское посольство, Нор поблагодарит их и выполнит свою часть сделки, заплатив каждому персонажу по 500 кредитов в качестве награды. Он ловко уклоняется от любых вопросов об Эсколар и собственной заинтересованности в ней и категорически отрицает любую связь с Флотом мертвецов, как официальную, так и неофициальную. При попытках надавить на посла тот ответит, что обеспечение сохранности дезертировавшего офицера-ренегата — вопрос межпланетной безопасности и никак не указывает на связь посла с Флотом мертвецов.

Нор крайне умён и может быстро разгадать смысл любых найденных на Потоковом Камне улик, если персонажи испытывают с этим трудности, и что самое главное — способен расшифровать инопланетный компьютерный код, который игроки обнаружили в древней комнате управления (см. стр. 35 *«Инцидента на станции „Авессалом“»*), что позволит героям определить примерный возраст находки, понять некоторые фразы и установить, что Потоковый Камень является лишь частью гораздо большего сооружения. Тем не менее инопланетный язык послу незнаком. Нор тоже предполагает, что столь грандиозное сооружение может быть способно причинить невероятный ущерб, но не делится мыслями с героями и, дождавшись, пока они уйдут, сообщает о своих соображениях на Эокс.

Если герои не доставили Нору командора Эсколар или вовсе передали её властям, приём посла будет куда холоднее. Он по-прежнему заинтересован услышать отчёт, но ни дополнительного вознаграждения, ни помощи в расшифровке секретов Потокового Камня не предложит. Он кратко сообщит персонажам игроков, что сотрудничество завершено, и на этом закончит встречу с плохо скрываемым неудовольствием.

Развитие: ввиду того что Нор привлёк персонажей игроков для исследования «Акреона» и Потокового Камня в рамках урегулирования конфликта между «Артелью старателей» и «Астральными разработками», герои могут захотеть узнать, как разрешился данный вопрос. По правде сказать, этот конфликт на дальнейшее развитие кампании никак не влияет, ведь игроков ждут куда более срочные и опасные дела, поэтому как и когда всё разрешилось — решать вам. Ни «Астральные разработки», ни «Артель старателей» не принимают участия в дальнейшем приключении.

Сюжетная награда: если герои доставили командора Эсколар послу Нору, как и обещали, они получают 400 опыта за выполненную работу. Если они захватили Эсколар и передали её службе безопасности, то вместо этого получают 800 опыта. Эти награды едины с указанными на стр. 26 *«Инцидента на станции „Авессалом“»* и не могут быть получены дважды. Если персонажи уже получили опыт за решение вопроса с командором Эсколар в предыдущем приключении, они не получают его повторно.

Общество Звёздных искателей

В обществе Звёздных искателей герои, скорее всего, захотят встретиться с **Чискиском** (нейтральный, инкубатор, ширрен), особенно в свете того, что они всё больше и больше узнают о связи (пусть и незначительной) Гевалярска Нора с Флотом мертвецов. Даже если герои не свяжутся с ширреном, он сам найдёт их в течение часа с момента прибытия на станцию, желая услышать о результатах исследования.

Ширрен может телепатически сообщить персонажам практически ту же информацию, что и Нор, но у него нет никаких догадок о предназначении огромного устройства. Его природа озадачивает Чискиска, и он просит персонажей разузнать побольше — в конце концов, это прекрасная возможность разгадать выдающуюся загадку, ответ на которую принёсёт героям славу исследователей и откроет доступ к доселе неведомым технологиям, которые можно использовать во благо миров Соглашения. Кроме этого, Чискиск обладает доступом к обширным базам данных общества Звёздных искателей и ищет в них упоминания инопланетного языка, который персонажи видели на экранах Потокового Камня. По завершении поиска Чискиск принимается с энтузиазмом изучать результаты и сперва одобрительно кивает головой, но затем удручённо опускает усики и объясняет, что ему удалось узнать.

«Хорошая новость заключается в том, что в лингвистических базах Общества есть многие символы из обнаруженных вами на Потоковом Камне — мы уже встречали их после Разрыва. Что же до плохой новости — источник символов... крайне ненадёжен, — отмечает Чискиск, взволнованно поскрипывая хитиновыми пластинками. — Вся информация о ранее встречавшихся письменах происходит из записей Халкуима Зана, ей почти триста лет, и, по всей видимости, с тех пор никаких исследований по поводу этих текстов опубликовано не было. Если верить записям, все находки Зана были переданы Куабаратскому университету ксеноархеологии и ксеноантропологии на Кастровеле вскоре после его, — ширрен замолкает, пытаясь получше сформулировать мысль, — проблематичных экспедиций.

К счастью, в Обществе состоит множество выпускников этого университета, и я точно могу договориться о том, чтобы вас встретили, и направить рекомендательное письмо нескольким преподавателям. Возможно, они покажут заметки Зана и даже проводят по следам его экспедиции, чтобы вы могли подробнее разузнать о том, чем Потоковый Камень был ранее».

У героев могут возникнуть вопросы. Ниже приводятся их возможные варианты и телепатические ответы Чискиска.

— Кто такой этот Халкуим Зан?

— Как вы знаете, миссия общества Звёздных искателей состоит в разгадке секретов Вселенной и её прошлого. Как

и в любом начинании, славный герой может привлечь новых последователей, а нелепый шут — бросить тень на все достижения. Так вот, Халкуим Зан был и тем и другим. Он путешествовал по мирам Соглашения, чтобы прославиться как исследователь и археолог, но его методы не выдерживали никакой критики. Это был самый обычный мародёр с хорошим пиаром, он публиковал полнейшую ахинею вроде «Пирамидостроителей Укулама». Его опусы пользовались популярностью и в результате вдохновили немало прилежных исследователей, но недалёких охотников за сокровищами, которые просто хотели взрывать всё подряд, считая это археологией, они вдохновили вдвое больше.

— А Халкуим Зан тоже был Звёздным искателем?

— Нет. — Чискиска заметно передёргивает. — Общество Звёздных искателей возникло примерно в одно время с работами Зана, но я не думаю, что он был хоть как-то с нами связан.

— С какими проблемами Халкуим Зан столкнулся на Кастровеле?

— На разных планетах по-разному регулируют исследовательскую деятельность. Зан хотел изучить руины на Укуламе, закрытом континенте, и отправился в экспедицию несмотря на то, что власти запретили её проводить. Я думаю, что большую часть его находок конфисковали, и в итоге из-за этого инцидента на деятельность всех исследователей с других миров наложили десятилетнее ограничение.

— Чем известен этот университет?

— Куабаратский университет ксеноархеологии и ксеноантропологии — одно из ведущих высших учебных заведений миров Соглашения, обучающее исследователей и галактических этнографов. Он не только выпустил много прекрасных археологов, но и поддерживает огромный архив артефактов, записей и прочих находок со всей системы.

— Кто нас там встретит?

— Есть один постдокторант по имени Валосс, который сотрудничал с Обществом ранее. — Чискиск нажимает несколько клавиш. — Я попрошу его встретить вас, когда вы прибудете в Куабарат.

Чискиск полагает, что нашёл явный след, и считает, что героям стоит посетить университет и продолжить расследование, раз они так успешно его начали. На самом деле он очень надеется, что персонажи именно так и поступят, поскольку после трансляции исследования Потокового Камня желающих добраться до разгадки очень много, и если не поторопиться, то другие могут опередить Общество. Если персонажи не выражают заинтересованности, Чискиск может напомнить им о славе и богатстве, которые обычно сопутствуют крупным открытиям, или, в крайнем случае, предложить им 1 000 кредитов в награду за обнаружение руин, описанных Заном.

Ширрен пересылает персонажам цифровую копию «Пирамидостроителей Укулама» — бульварного романа-путешествия, в котором восхвалению храбрости автора уделяется примерно столько же времени, сколько описанию народа, построившего здания, причём текст пестрит ненаучными терминами вроде «экзотический», «дикари» и «в незапамятные времена».

Развитие: если кто-то из персонажей игроков ещё не вступил в общество Звёздных искателей в предыдущем приключении, предоставьте им эту возможность повторно — недавних исследований «Акреона» и Потокового Камня более чем достаточно, чтобы претендовать на членство в Обществе.

В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ ЗАПИСЕЙ

Предполагается, что на Кастровель персонажи полетят на «Рассветной деве». Перелёт достаточно быстр и происходит без особенных приключений, за исключением разве что встречи с новоиспечёнными фанатами на пути в доки. Путешествие через Поток занимает 1d6 дней.

Кастровель поражает своей яркостью: синевой искрящихся на солнце океанов, сочной зеленью покрывающих континенты лесов и белоснежными завитками облаков. Когда «Рассветная дева» входит в атмосферу недалеко от Куабарата, со звездолётом связывается авиадиспетчер этого города-государства. Он запрашивает идентификатор судна и направляет его на посадку в космическом порту города — Корабельном Пределе. Охранники и таможенники следуют стандартным инструкциям и вкратце спрашивают персонажей, зачем и надолго ли те прибыли, есть ли у них здесь знакомые и не ввозят ли они инопланетные формы жизни. Самое страшное, что может ожидать персонажей, — недолгая процедура по дезинфекции или регистрации ввозимого питомца. Личное оружие в Куабарате не запрещено, но его ношение не поощряется. После прохождения таможни герои получают сопроводительные документы, которые должны держать при себе до отлёта.

РАССЛЕДОВАНИЕ В УНИВЕРСИТЕТЕ

На Кастровеле персонажей встречает **Валосс** (нейтральный добрый, М, дамая лашунта), ожидающий их на выходе из космопорта. Он высокий и худой даже для дамаи и кажется едва ли не тощим. Он одет в стильные шёлковые одежды по местной моде, но одежда выглядит изрядно поношенной: судя по всему, её вот уже много лет используют для официальных встреч. Валосс явно рад встретить героев, что сопровождается взволнованным подёргиванием усиков на голове. Лашунта посвятил себя углублённому изучению ксеноархеологии, и ему уже приходилось работать со множеством членов общества Звёздных искателей, поэтому он жаждет услышать о недавних находках персонажей.

Валосс вызывает роботакси, и группа отправляется в сердце Куабарата, где и расположен университет. По мере приближения к центру города деревья постепенно сменяются изящными башнями из углеволокна, стекла и стали, создающими

потрясающий лес из сверкающих небоскрёбов. Куабаратский университет ксеноархеологии и ксеноантропологии находится к северу от делового района города, а университетский городок представляет собой около десятка зданий, разбросанных среди садов и лужаек.

У Валосса не хватает опыта, чтобы помочь с расшифровкой технологий и письменности Потокового Камня, но он предлагает представить героев профессору Мухали, возглавляющей кафедру лингвистической антропологии. Её офис находится в восьмиэтажном здании Альсима-Карей, вестибюль которого оккупирован группой журналистов, настойчиво пытающихся миновать администратора и попасть наверх. Валосс не в курсе, чем вызвано подобное внимание. Если персонажи поговорят с журналистами, то узнают, что доктор Айлабинс 21:2 прочёл провокационную лекцию, которую некоторые восприняли как речь в защиту воинственной ксенофобии, поэтому представители СМИ пришли сюда в надежде взять интервью и получить комментарии профессорско-преподавательского состава университета.

Существа: администратор **Икимси** (принципиальный нейтральный, М, кораша лашунта) с журналистами чувствует себя явно не в своей тарелке и прикладывает все силы, чтобы удержать их на первом этаже, попутно вызывая пресс-секретаря и декана. Он отказывается пропускать Звёздных искателей, опасаясь, что журналисты проскользнут следом. Персонажи могут подождать декана, который уведёт репортёров прочь, но могут и прийти Икимси на помощь, устроив скандал, притворившись службой безопасности или даже использовав свой звёздный статус и предложив дать интервью о Потоковом Камне в обмен на обещание не докучать администратору. В подобной ситуации игрокам может потребоваться совершить проверки самых разнообразных навыков с базовой СЛ 18, которую можно изменять в пределах 5 пунктов в зависимости от стратегии персонажей. В большинстве случаев потребуется пройти как минимум две разные проверки, например Маскировки, чтобы выдать себя за представителя университета, и Запугивания, чтобы отпугнуть назойливых журналистов.

Развитие: когда журналисты перестанут пытаться попасть наверх, Икимси будет более расположен к беседе с героями по поводу встречи с профессорами. Он отметит, что профессор Мухали в настоящий момент крайне занята, но если персонажи помогли разобраться с журналистами, он внесёт изменения в график профессора и организует персонажам официальную встречу; в этом случае герои получат бонус +2 (ситуативный) к проверкам Блефа и Дипломатии при попытках повлиять на профессора Мухали. Икимси или Валосс могут проводить персонажей игроков к офису Мухали, расположенному на пятом этаже.

Если игроки решат прорваться наверх силой или затеют драку, Икимси немедленно вызовет охрану, которая выдворит героев с территории городка. Персонажи смогут вернуться на следующий день, но получат штраф –2 к проверкам при попытках повлиять на студентов и преподавателей.

Сюжетная награда: если герои помогли Икимси отделаться от журналистов и попали к профессору Мухали, они получают 600 опыта.

Офис профессора Мухали

Профессор Мухали заведует кафедрой лингвистической антропологии, поэтому занимает один из лучших офисов здания Альсима-Карей. Дверь в кабинет не заперта, и она без возражений принимает посетителей, о которых ей сообщил Икимси или представил Валосс. Когда герои входят внутрь, зачитайте или своими словами перескажите следующее.

В просторном кабинете чисто и прибрано. У широкого окна, через которое открывается прекрасный вид на ближайший парк, стоит большой стол, а в углу кабинета — небольшой столик с четырьмя стульями вокруг. Возле двери находится исследовательский стол, на котором лежит множество каменных фрагментов. На некоторых из них спиралью написаны обрывки слов и буквы. Кроме этого, в помещении умиротворяюще журчат несколько мягко светящихся фонтанчиков.

Существо: профессор **Мухали** (принципиальная нейтральная, Ж, дамая лашунта) достаточно строга, ведь ей не раз приходилось выбивать у властей других миров разрешения на проведение раскопок, прорываться сквозь бюрократические препоны и изобличать вредоносные идеи упрямых глупцов. Её кожа темнее, чем у других лашунт, лицо украшено бледно-зелёными узорами, а фиолетовые волосы подчёркнуто асимметрично подстрижены. Последние несколько часов Мухали посвятила переписке с коллегами и поиску способов урегулирования скандала вокруг Айлабинса 21:2, из-за которого декан и журналисты уже некоторое время стоят у неё над душой, поэтому она не горит желанием помогать персонажам, даже в качестве

услуги Звёздным искателям. Она ответит на несколько вопросов героев, чтобы утолить их любопытство и убедить их либо помочь ей, либо освободить помещение.

— Почему вокруг снуёт столько журналистов?

— Мой коллега Айлабинс 21:2 прочитал достаточно неоднозначную публичную лекцию, в которой сделал обзор войны тысячелетней давности и привёл негативные культурные последствия в качестве предпосылок для рационализации истребления формиан как вида. Подобным умозаключениям не дали бы ход даже до подписания мирного соглашения между Колониями и лашунтскими городами-государствами тридцать лет назад, а сейчас он прикрывает преступную нетерпимость антропологией и «чистой логикой». Разумеется, университет не придерживается подобной политики, но общественности теперь этого не объяснишь. Я отправила его в академический отпуск и ограничила его доступ к университетским ресурсам, пока мы не урегулируем этот вопрос.

— Не могли бы вы нам помочь в расшифровке текстов с Потокового Камня?

— Увы, но ни я, ни моя кафедра не готовы вам помочь — по крайней мере, пока мы не разрешим возникшую проблему.

— Что вы можете рассказать нам об экспедиции Халкуима Зана?

— У меня нет ни времени, ни желания обсуждать выходки этого хвастливого дилетанта, хотя моя коллега, доктор Ольмехия Сольстарни, крайне заинтересована укуламскими руинами. — Мухали смотрит на экран и пролистывает несколько страниц. — Судя по моим записям, два дня назад она взяла отпуск по личным обстоятельствам.

Герой, успешно совершивший проверку Проницательности со СЛ 15, заметит, что профессор Мухали несколько озадачена этим фактом. Мухали не помнит, что согласовывала отпуск с доктором Сольстарни, о чём сообщит герою, убедившему её рассказать об этом проверкой Дипломатии со СЛ 19, но даже в этом случае Мухали не пустит героев в закрытый офис доктора Сольстарни.

— Чем мы можем помочь?

— Вы настойчивы, это может пригодиться. — Профессор Мухали вздыхает и массирует основания усиков. — Университету нужно как можно быстрее загладить скандал, но Айлабинс 21:2 меня не слушает. Проще всего было бы его уволить, но для этого у нас нет достаточных оснований. Думаю, всех вполне устроит его публичное извинение. Если сможете его убедить, я сумею закрыть этот вопрос.

Развитие: профессор Мухали не станет содействовать героям, пока они не помогут ей урегулировать возникший скандал и не убедят Айлабинса 21:2 принести извинения. Валосс или Икимси могут проводить персонажей до офиса созерцателя и представить их ему (см. ниже).

Офис Айлабинса 21:2

Когда герои заходят к созерцателю по имени Айлабинс 21:2, зачитайте или своими словами перескажите следующее.

В офисе царит жуткий беспорядок, а покрытый пылью пол усыпан мусором и смятыми бумагами. В углу стоит одинокий стул, а стол и полки завалены книгами, свитками, статуэтками и компьютерными комплектующими.

Существо: офис учёного по имени **Айлабинс 21:2** (нейтральный, М, созерцатель) представляет собой пример полнейшего хаоса и завален кипами бумаг и разнообразными артефактами как миров Соглашения, так и других планет. Созерцатель левитирует при помощи телекинеза, поэтому хлам, хрустящий под ногами посетителей, его совершенно не волнует. В настоящее время Айлабинсу 21:2 совершенно нечем заняться, поэтому он готов развеяться, пообщавшись с гостями, но использует для этого исключительно телепатию. При необходимости блок параметров созерцателя можно найти в *«Инопланетном архиве»*.

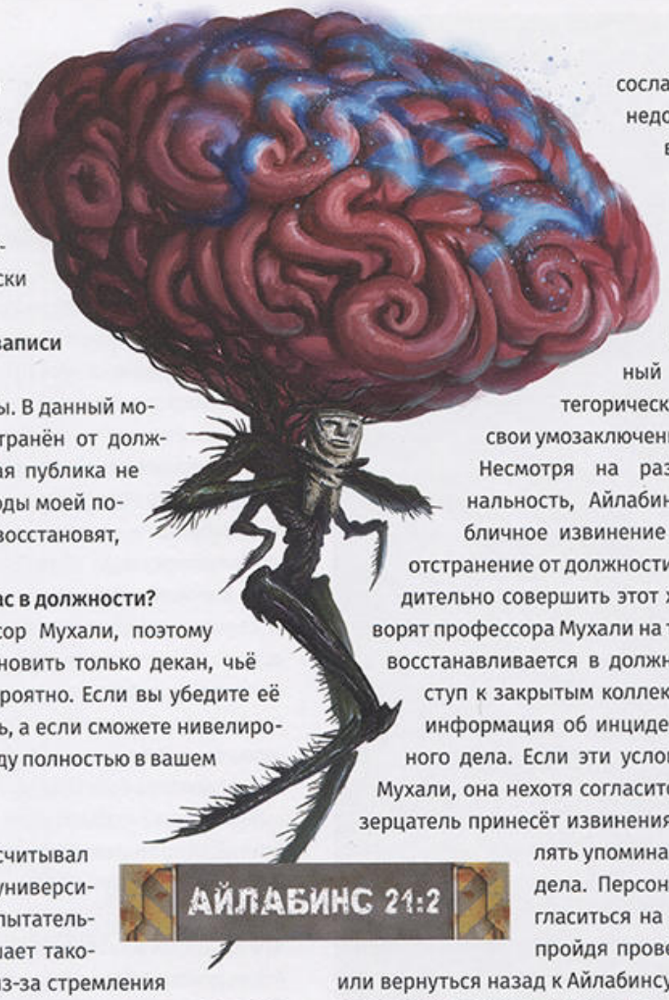
В соответствии с традициями созерцателей Айлабинс 21:2 поменял имя, данное ему при рождении, на другое, основанное на любимой цитате или имени выдающегося мыслителя, в данном случае — второй статье, опубликованной в 21 году П. Р. радикальным учёным-нонконформистом Айлабинсом, где впервые прозвучала известная цитата: «Когда прошлое неизвестно, нашей традицией должна стать борьба с так называемыми традициями». Персонаж, успешно совершивший проверку Культуры со СЛ 18, узнаёт значимость имени созерцателя. Упоминание этого факта в разговоре даёт этому герою бонус +2 (ситуативный) к проверкам при попытках повлиять на учёного.

Айлабинс 21:2 — успешный ксеноантрополог. Научные эксперты признают его обширные знания по данному предмету, но его публикации получают смешанные отзывы из-за абсолютно лишённого эмпатии и беспристрастного подхода к работе и субъектам изучения. Подобным образом он общается и с коллегами, и со студентами, которым в достаточно грубой форме в лицо высказывает все свои соображения по их поводу, как если бы его об этом просили. Сам же Айлабинс 21:2 с лицемерной гордостью заявляет о своей беззмоциональности, считая, что своими аналитическими успехами он обязан именно объективности.

Тем не менее мало кто может похвастаться, что прочёл столько же научных работ и статей, а удержать в голове полный каталог всех университетских коллекций и вовсе больше никому не под силу. Айлабинс 21:2 ознакомился с конфискованными записями Халкуима Зана десять лет назад и счёл их чепухой, но он один из немногих, кто лично прочёл журналы исследователя, ведь большая их часть так и не была оцифрована. К несчастью, из-за недавней лекции доступ к архивам созерцателю ограничили, поэтому он не может помочь персонажам найти документы, но ответит на вопросы, примеры которых приведены ниже.

— Что вы можете рассказать об экспедиции Халкуима Зана?

— Я полностью прочёл все оригинальные записи Зана, когда только начал здесь работать, и уверенно утверждаю, что после меня их изучала только доктор Сольстарни. Методология Зана была далека от идеала, его работы были направлены на необразованного читателя, изобиловали «экзотикой» и демонстрировали патологическую привязанность автора к своему образу искателя приключений — возможно, так он



АЙЛАБИНС 21:2

надеялся заработать денег или состояться как самец. В результате его работа научно неполноценна, а выводы крайне сомнительны. Тем не менее его экспедиция достаточно подробно описана, так что гипотетически её можно повторить.

— Вы можете показать нам записи Зана?

— В обычной ситуации смог бы. В данный момент, однако, я временно отстранён от должности из-за того, что недалёкая публика не в силах понять логические доводы моей последней лекции. Пока меня не восстановят, помочь я вам не смогу.

— Как можно восстановить вас в должности?

— Меня отстранила профессор Мухали, поэтому кроме неё меня может восстановить только декан, чьё вмешательство крайне маловероятно. Если вы убедите её это сделать, я смогу вам помочь, а если сможете нивелировать нанесённый ей ущерб, я буду полностью в вашем распоряжении.

— Чем она вам навредила?

— Через несколько лет я рассчитывал на постоянную должность в университете, и, к слову сказать, мой испытательный срок почти вдвое превышает таковой для лашунт, скорее всего из-за стремления комиссии компенсировать свою реальную или надуманную неполноценность. Недавний инцидент — жирное пятно на моей репутации, ставящее под сомнение моё повышение и научную репутацию. Она должна согласиться удалить информацию об этом оскорбительном инциденте из моего личного дела. Я уже говорил с ней по этому поводу, но из-за эмоционального стресса она неспособна мыслить здраво. Если бы она действительно переживала за верность научным принципам, она вступила бы со мной в дебаты, но вместо этого она опускается до цензуры в нарушение свободы слова, за которую так выступает университет.

— Почему вашу лекцию сочли оскорбительной?

— Сам факт, что слушатели посчитали её оскорбительной, говорит об их узколобости. Я проанализировал стратегию древних лашунтских полководцев в сражениях с формианами и пришёл к заключению, что вызванная воспитанием сентиментальность лашунт не позволяла им прибегать к более эффективным разрушительным действиям в отношении давних врагов. Слушателей подобные выводы отчего-то огорчили. — Айлабинс 21:2 некоторое время задумчиво покачивается в воздухе и добавляет: — Другие расы всё-таки потрясающе интересны.

Айлабинс 21:2 полностью убеждён, что не сделал ничего плохого. Если персонажи попытаются объяснить ему, что он был неправ, созерцатель отклонит большую часть аргументов, указав на то, что герои не обладают достаточной квалификацией, чтобы позволять подобные заявления, или отметив нелогичность утверждений, и может при этом даже сослаться на общеизвестные недостатки расы персонажа в качестве подтверждения собственного умственного превосходства. Его можно убедить в том, что он был неправ, расстроив публику, и что это был не самый лучший карьерный ход, но созерцатель категорически откажется признавать свои умозаключения неверными.

Несмотря на раздражающую безэмоциональность, Айлабинс 21:2 согласен, что публичное извинение менее унизительно, чем отстранение от должности. Он готов достаточно убедительно совершить этот жест, если персонажи уговорят профессора Мухали на три условия: Айлабинс 21:2 восстанавливается в должности, вновь получает доступ к закрытым коллекциям университета, а вся информация об инциденте удаляется из его личного дела. Если эти условия озвучить профессору Мухали, она нехотя согласится на первые два, если созерцатель принесёт извинения в СМИ, но откажется удалять упоминание инцидента из личного дела. Персонажи могут убедить её согласиться на все три условия, успешно пройдя проверку Дипломатии со СЛ 19, или вернуться назад к Айлабинсу с двумя условиями, на которые Мухали согласилась, и при помощи проверки Блефа со СЛ 24 убедить его, что она согласилась на все три, — в конце концов, об обмане он узнает только через несколько месяцев во время очередной аттестации.

Сокровища: если персонажам игроков удастся убедить Айлабинса 21:2 принести извинения, то профессор Мухали в качестве благодарности подарит им *кольцо сопротивляемости (тип 1)*; на самом деле это кольцо входило в список предметов, перечисленных созерцателем в заявке на грант, которая не была исполнена из-за его недавней выходки. Если героям удалось выполнить все три условия Айлабинса 21:2, он отдаст им деньги, полученные за последний цикл публичных лекций (700 кредитов). Если персонажам удалось сделать и то и другое, они получают обе награды.

Развитие: если герои выполнили хотя бы два условия Айлабинса 21:2, он принесёт публичные извинения. После восстановления доступа в библиотеку он готов помочь персонажам игроков. Созерцатель быстро запрашивает оригинальные дневники Халкуима Зана, представляющие собой сочетание изображений в давно устаревшем формате и обычных блокнотов (не требующих источников питания во время продолжительных экспедиций), и принимается за их конвертацию и оцифровку. Весь процесс занимает порядка 8 часов, после чего Айлабинс 21:2 отдаёт героям достаточно полную копию оригинальных записей исследователя-авантюриста, отмечая при этом, что в записях имеются некоторые пробелы. Возможно, Зан просто вёл записи небрежно и не зафиксировал часть экспедиции, а может быть,

Записи Халкуима Зана

Собрание записей Халкуима Зана отрывочно описывает маршрут, которым могут проследовать персонажи игроков. Он ведёт от береговой станции Мыс Турхалу вглубь континента к «Лоскьялуа, проклятому городу пирамид», открытому, по уверениям Зана, им самим. Эти записи включают в себя тексты и аудиодневники, содержащие несколько предупреждений и достопримечательностей, описанных со свойственным Зану многословием.

Фауна. «Кастровель кишмя кишит всевозможными вредителями и зверьём. Сквозь джунгли, неистово трубя и ломая деревья, шествуют громогласные громадины. Гораздо гаже, впрочем, жалохвосты — адова смесь макаки, скорпиона и летучей мыши, которые стаями следуют за нами по пятам и регулярно нам досаждают. Один напал на носильщика, но я сумел отогнать его, а второго пристрелил, когда тот попытался сбежать, и с тех пор они нацелились на меня. Похоже, что они чувствуют силу, но презирают её».

Рунический обелиск. «Первой встреченной нами достопримечательностью был впечатляющий шпиль, едва возвышающийся над кронами деревьев. Каждая из его сторон когда-то хранила на себе выгравированную мудрость веков, но время пощадило лишь руны, скрытые у основания. Зелень здесь растёт гуще, будто питаясь дарами древних эльфов — кровавыми жертвоприношениями, не иначе».

Чумной страж. «Эта массивная каменная статуя изображает возлежащего эльфа, покрытого обветренными нарывами. Я полагаю, что это ритуальное изваяние, призванное впитать в себя болезнь великого короля, чтобы тот мог жить вечно».

Покинутый город. «Город в предгорье представляет собой заросший лианами лес из множества маленьких пирамид. Полагаю, что, как и в случае с погребальными монументами утраченного Осириона, это было место не жизни, а смерти. Предварительные раскопки открыли нашему взору ещё несколько каменных ярусов, представляющих образчик прекрасной архитектуры, демонстрирующей превосходство умений строителей над их примитивными современниками».

Лестница в вечность. «В склоне горы за Покинутым городом вырезана крутая, выветренная лестница, ведущая вверх, и мистические думы одолевают каждого, кто поднимается по ней. В конце пути лежит великий храм, чьи одержимые стражи отведали плоти моих сотоварищей, вынудив нас бежать от кровожадных сторожей».

эти документы кто-то намеренно изъял. Созерцатель комментирует записи настолько подробно, насколько ему позволяет время, и отмечает самые важные, по его мнению, места (см. врезку выше). Для просмотра цифровой копии записей подойдёт компьютер любого ранга.

Полученные файлы позволяют героям пройти по пути, проделанному Заном несколько столетий назад. Если героям удастся заполучить и эти записи, и записки, оставленные доктором Сольстарни (см. «Офис доктора Сольстарни» ниже), они получат бонус +2 (ситуативный) к проверкам Выживания при ориентировании в дебрях Укулама во второй части этого приключения.

Когда игроки разрешат конфликт между профессором Мухали и Айлабинсом 21:2, Мухали согласится изучить тексты, обнаруженные персонажами на Потоковом Камне. Она вскоре понимает, что они принадлежат к неэльфийской языковой группе, связанной с несколькими известными эльфийскими развалинами на расположенном к западу континенте Укулам.

Профессор Мухали пытается привлечь специалиста в данном вопросе — доктора Сольстарни, но у неё не получается дозвониться ни до её офиса, ни до дома, ни на персональный коммуникатор. Даже попытки связаться с её друзьями и семьёй оказываются безуспешными, что озадачивает лашунту. Она сообщает героям, что заявит об исчезновении Сольстарни в полицию, и выдаёт им запасной ключ от офиса доктора Сольстарни, чтобы они изучили его в поисках улик, указывающих на текущее местоположение коллеги (см. «Офис доктора Сольстарни» ниже).

Сюжетная награда: если игрокам удалось убедить Айлабинса 21:2 принести публичные извинения и восстановить его должность и доступ в библиотеку, они получают 600 опыта.

Офис доктора Сольстарни

Офис доктора Сольстарни расположен на четвёртом этаже, и вход в него преграждает тяжёлая композитная деревянная дверь, запертая на электронный замок (ПЗ 15, твёрдость 5, СЛ ломания 18, проверка Инженерного дела со СЛ 20 для отключения). Ключ-карта, предоставленная профессором Мухали, открывает дверь, а если все проблемы с Айлабинсом 21:2 улажены, Мухали отправляется сюда вместе с героями.

В офисе царит беспорядок: дверцы шкафов распахнуты, несколько каменных артефактов сброшены с полок на пол, а дорожная сумка открыта и собрана лишь наполовину. Компьютер, стоящий на столе в дальнем конце комнаты, выключен, но индикатор у его основания регулярно мигает.

Доктор Ольмехия Сольстарни — археолог, специализирующийся на археоастрономической валидации: науке, изучающей, как древние народы воспринимали космос и как выражали эти наблюдения в своей архитектуре, артефактах и письменах. В её офисе находится множество древних астрономических инструментов с самых разнообразных планет. Подобный беспорядок, со слов профессора Мухали, нетипичен для касаты, и даже на первый взгляд заметно, что кто-то собирался очень быстро и сумбурно — возможно, просто что-то искал, переворачивая всё вверх дном. Мухали полагает, что произошло преступление, и покидает персонажей, чтобы связаться с полицией и заявить о пропавшей коллеге, но разрешает героям осмотреть офис в поисках улик.

Персонажам будет полезно изучить камеры системы безопасности университета, компьютер доктора Сольстарни

и её офис, в котором можно найти несколько вещественных доказательств. Подробнее они описаны ниже.

Камеры: у входов и в коридорах здания установлены камеры видеонаблюдения, но в офисах и аудиториях их нет. Администратор Икимси может поднять архивную видеозапись, на которой видны три лашунты-кораша с большими рюкзаками, одетые в униформу, которые зашли в здание два дня назад поздно вечером, когда все работники приёмной уже ушли. Лашунты поднялись по лестнице, но видеозаписей их передвижения по коридорам или выхода из здания нет. Персонаж, успешно совершивший проверку Культуры со СЛ 13, опознает униформу: такие же носят работники портового управления района Врат. Успешная проверка Компьютеров или Внимания со СЛ 17 позволит персонажу заметить несоответствия в видеоряде для нескольких этажей (в том числе и для четвёртого, где находится офис доктора Сольстарни) — по всей видимости, кто-то взломал камеры и зациклил видео, чтобы скрыть свои действия.

Если герои провалят проверку Культуры, на связь с портовым управлением позже укажет детектив из Куабарата (см. «Развитие» ниже).

Компьютер: компьютер доктора Сольстарни находится в спящем режиме, взаимодействие с ним выводит экран ввода пароля. Это компьютер 2 ранга (проверка Компьютеров со СЛ 21 для взлома) с установленным средством защиты — одночасовой блокировкой. При успешном взломе персонаж может посмотреть недавние действия доктора и почитать её переписку. В комментариях к её календарю отмечен отпуск для научной работы, в который она планировала отправиться через два месяца с разрешения профессора Мухали и для которого получила одобрение властей Мыса Турхалу на восточном побережье Укулама. Тем не менее один из недавних файлов на компьютере — письмо от профессора Мухали, написанное два дня назад, в котором она разрешает отправиться в отпуск на 2 месяца раньше, чтобы воспользоваться особыми полевыми условиями. Мухали отрицает, что отправляла это письмо, и персонаж, прошедший проверку Компьютеров со СЛ 19, может определить в нём подделку, созданную злоумышленником на стороннем компьютере с целью выдать себя за профессора Мухали.

Помимо этого, герои обнаруживают переписку из 15 сообщений между доктором Сольстарни и неким доктором Эйрубом Пакалем относительно исследования Сольстарни, касающегося древних эльфийских поселений на Укуламе. Вначале сообщения достаточно любезны и в них обсуждаются незначительные детали, опубликованные в немногочисленных исследовательских работах по этой теме. В ходе дальнейшего общения Пакаль становится настойчивее и пытается уговорить касату встретиться с ним в кафе «Пять арок» два дня назад, чтобы помочь с оценкой нескольких найденных им артефактов. Сольстарни отказалась, сославшись на занятость, но персонаж, прошедший проверку Проницательности со СЛ 15, также заметит, что в сообщении просматриваются растущие сомнения доктора относительно мотивов Пакаля.

Если персонажи обратятся к инфосфере Кастровеля в поисках информации об Эйрубе Пакале, то найдут серию статей об эльфийских руинах, опубликованную на протяжении последних шести лет. На первый взгляд он кажется достаточно авторитетным учёным, но большинство статей либо опубликованы в сомнительных журналах, либо указывают его среди многочисленных соавторов — об этом персонаж может узнать, успешно пройдя проверку Биологических наук, Культуры, Физических наук или подходящей Профессии со СЛ 15. Более того, успешно совершив проверку Компьютеров со СЛ 21, персонаж, ищущий информацию о Пакале, обнаруживает несоответствия в присутствующих в инфосфере биографиях и записях, указывающие на то, что это вымышленная личность.

Если персонажам игроков не удастся получить доступ к файлам, то вскоре после куабаратского детектива (см. «Развитие» на стр. 12) прибудет системный администратор, который войдёт в систему и позволит героям ознакомиться с перепиской (но опознать поддельное письмо вряд ли поможет).

Офис и вещественные доказательства: игроки могут найти больше улик, если обыщут офис. В одном из открытых шкафов лежит походная одежда Сольстарни: простой лашунтский термокостюм, адаптированный для касаты. Он упал с вешалки, когда Сольстарни попыталась схватить его, услышав, как кто-то пытается взломать дверь. Успешная проверка Внимания со СЛ 16 позволит персонажу связать эти события и заметить небольшую вмятину на углепластиковом шкафу в том месте, где кто-то (Сольстарни) с силой врезался в него во время непродолжительной схватки.

Кроме этого, успешная проверка Внимания со СЛ 13 позволит заметить распечатанную версию приглашения Эйруба Пакаля на встречу в «Пяти арках». Её напечатала Сольстарни, намереваясь показать коллегам и поинтересоваться, не получали ли они подобные письма. Услышав, что в её офис пытаются проникнуть незнакомцы, она спрятала распечатку за шкаф, надеясь, что это поможет установить личность нападавших.

Наконец, совершив успешную проверку Внимания, Культуры или связанной с наукой Профессии со СЛ 18, персонажи

ЛИЧНОСТЬ ЭЙРУБА ПАКАЛЯ

Как персонажи могут предположить, «Эйруб Пакаль» — всего лишь псевдоним, но они вряд ли поймут, что это лашунта по имени Тахомен, возглавляющий культ Пожирателя на Кастровеле. Когда появились первые новости о находках героев на Потоковом Камне, он связал их со старыми эльфийскими развалинами на Укуламе и быстро вступил в переписку с доктором Сольстарни. Когда вежливость не сработала, он устроил её похищение и быстро переправил её и своих подчинённых на Укулам для исследования храма.

В ходе приключения Тахомен либо приходит к выводу, что группа Звёздных искателей скоро тоже отправится к храму, или подтвердит свои опасения, что герои активно выслеживают его группу. Он предпринимает несколько шагов (в основном во второй части приключения), чтобы задержать героев, помешать им или вовсе их уничтожить, чтобы те не мешали ему заполучить ключевую информацию и передать её другим культистам где-то в мирах Соглашения.

НОЖ «ИНФЕРНО»

Не все военные разработки оказываются успешными. Нож «Инферно» изначально задумывался как идеальный инструмент для выживания, сочетающий остроту охотничьего ножа с функциями зажигалки и фальшфейера. Нажатием одной кнопки пользователь подаёт на кончик ножа тонкую струйку топлива из скрытого в рукояти резервуара, а нажатием второй кнопки поджигает её, получая маленький факел, при помощи которого можно подавать сигналы или развести костёр. Товар провалился при запуске, и покупатели оставили сотни жалоб относительно чрезвычайно сложного устройства ножа. В результате ножи «Инферно» переполнили рынок, став лишь эффектным оружием для преступников и артистов, хотя точно управлять воспламенением ножа в бою достаточно сложно.

Нож «Инферно» — простое оружие ближнего боя 4 уровня со свойствами «аналоговое» и «оперативное». Оно наносит 1d4 режущего урона и обладает критическим эффектом «поджигание 1d6». Нож имеет лёгкий вес и стоит 2 100 кредитов. Заправляется нож обычным топливом: в резервуар помещается одна единица топлива, и этого достаточно, чтобы нож горел в течение часа, освещая территорию радиусом 20 футов. Каждый успешный критический удар снижает оставшую длительность на 5 минут.

смогут обнаружить несколько распечатанных копий страниц журналов Зана с пометками красной ручкой. Эти копии доктор Сольстарни прокомментировала собственноручно, но найденные бумаги представляют собой лишь малую часть проделанной ей работы, остальное унесли её похитители. Тем не менее в этих записях есть как дубликаты украденного исследования, так и уникальные выводы, которых персонажам будет достаточно, чтобы проложить маршрут от Мыса Турхалу к «Лоськьялуа, проклятому городу пирамид», как его называл Зан. Комментарий доктора Сольстарни гласит, что описание относится к малоизученной династии эльфов, переселившихся на Укулам и ныне известных как народ Оатиа.

Если персонажи не найдут эти вещественные доказательства, их обнаружит куабаратский детектив (см. «Развитие» ниже) и поделится с героями находками.

Сокровища: простой лашунтский термокостюм доктора Сольстарни находится в хорошем состоянии, но на самом деле является собственностью университета. Профессор Мухали опасается за жизнь своей коллеги и соглашается отдать броню персонажам игроков, если они намереваются отыскать доктора Сольстарни.

Развитие: когда герои заканчивают обыскивать офис, в университет прибывает вызванный профессором Мухали детектив из Куабарата. Он фиксирует показания персонажей игроков и обыскивает место происшествия, находя все не обнаруженные ранее улики, которые описаны выше. Все находки ведут в «Пять арок» и портовое управление, и, судя по всему, подозреваемые скроются, едва завидев полицию, поэтому детектив не против на непродолжительное время делегировать героям свои полномочия, но лишь при условии, что два персонажа согласятся взять жучки, чтобы полицейские могли следить за обстановкой, и что за ними на достаточном удалении будут следовать двое полицейских на случай, если возникнут проблемы. Мухали переживает за коллегу и просит персонажей отработать эти зацепки. Героям, впрочем, не нужно заниматься расследованием ни в одном из указанных мест: если у них есть записи Халкуима Зана хотя бы из одного источника, они могут сразу же отправиться в Мыс Турхалу.

Если героям удастся заполучить и записки, оставленные доктором Сольстарни, и документы от Айлабинса 21:2 (см. стр. 10), они получат бонус +2 (ситуативный) к проверкам Выживания при ориентировании в дебрях Укулама во второй части этого приключения.

Сюжетная награда: если герои установят, что доктор Сольстарни была похищена, и найдут улики, ведущие к «Пяти аркам» и портовому управлению, они получают 600 опыта и дополнительно по 100 опыта за каждое из трёх мест, в котором им удалось обнаружить улики самостоятельно, без посторонней помощи.

«ПЯТЬ АРОК» (КО 4)

После обыска офиса доктора Сольстарни персонажи игроков, скорее всего, выяснили, что некий учёный Эйруб Паскаль крайне настойчиво приглашал касату на встречу в заведении «Пять арок». Адрес заведения несложно отыскать в инфосфере Кастровеля — оно расположено в стороне от людных мест в районе Врат около восточной границы города. Само заведение рекламирует себя как «кафе, в котором можно прикоснуться к кухне десятков миров», но в отзывах пишут, что это так себе забегаловка с едой и напитками разительно отличающегося качества, выставляющая в качестве блюда дня самые немыслимые сочетания. В целом становится понятно, что здравомыслящие посетители здесь по собственной воле лишний раз есть не станут.

Вход в «Пять арок» хорошо заметен с улицы благодаря яркой неоновой вывеске, изображающей многочисленные порталы района. Стены заведения увешаны множеством сувениров с разных миров, а каждый столик, кабинка и лавка названы в честь одной из планет или обитаемых лун миров Соглашения.

Заведением управляет его владелица **Уили** (хаотичная нейтральная, Ж, андроид), и бизнес был бы успешнее, не настаивай она на изобретении новых рецептов, которые сама она из-за практически отсутствующего чувства вкуса оценить не в состоянии. Невзирая на это, она обожает создавать «национальные» блюда иных планет, которые даже близко таковыми не являются. Впрочем, основной доход заведению всё равно приносят мелкие преступники и бандиты, которые знают, что вместо еды нужно брать выпивку, и чётко следуют неписаному правилу хозяйки, запрещающему драки внутри. Если персонажи придут в заведение вечером, там уже будет около дюжины завсегдатаев, потягивающих напитки в одиночку или парами. Блюдо дня — котлета из неизвестной

птицы, вымазанная сиропом вроде инжирного, а на гарнир — пюре из горького триаксийского корнеплода.

Существа: дерзкий Тунас Эн — один из троих куабаратских контрабандистов, помогавших «Эйрубу Пакалю» и его подельникам добраться до Укулама, который пришёл в заведение в поисках новых заказов. Лашунта замечает персонажей игроков, когда они заходят внутрь, и прислушивается к их разговорам. Если они начнут обсуждать Пакаля или грядущую поездку на Укулам, Тунас Эн решит, что надо с ними поговорить — они могут как представлять угрозу для его предприятия, так и быть потенциальными клиентами. В зависимости от реакции персонажей он может предложить свои услуги в качестве перевозчика или поинтересоваться, откуда они знают Пакаля. Персонажи игроков сами могут выдать себя за клиентов, совершив проверку Блефа со СЛ 16.

Если Тунас Эн заподозрит неладное, то нажмёт экстренную кнопку на своём поясе, чтобы вызвать друзей на подмогу; это можно заметить с помощью проверки Внимания со СЛ 18. Помощь в виде ещё двух куабаратских контрабандистов прибывает минуты через две, и за это время Тунас Эн пытается ускользнуть из заведения. Герои могут убедить его отозвать дружков, совершив проверку Запугивания со СЛ 19 и пообещав, что он останется цел, если ответит на вопросы (см. «Развитие» ниже).

Вне зависимости от того, выйдут ли герои из «Пяти арок», чтобы «поговорить» с Тунасом и его дружками, или иным образом повстречаются с его подельниками, сражение более чем вероятно (оживляя размеренный темп расследования). Если персонажи согласились сотрудничать с полицией, они могут при помощи согласованной заранее фразы вызвать подкрепление или, наоборот, попросить полицейских не вмешиваться. Если герои запросили подкрепление, полицейские прибывают через 4d4 раунда и быстро побеждают контрабандистов.

КУАБАРАТСКИЕ КОНТРАБАНДИСТЫ (3) КО 1

Опыт 400 за каждого

Лашунта, оперативник.

Нейтральный злой средний гуманоид (лашунта).

Иниц.: +5; **Внимание** +6.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 14 у каждого

ЭКБ: 12; **ККБ:** 13.

Стойкость +1; **Реакция** +4; **Воля** +4.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: тактическая дубинка +6 (1d4 + 2 *Д*) или, только у Тунаса Эна, нож «Инферно» +6 (1d4 + 2 *Р*; крит.: поджигание 1d6).

Дистанционная: лазерный пистолет «Азимут» +5 (1d4 + 1 *О*; крит.: поджигание 1d4).

Атакующие способности: обманная атака +1d8.

Псевдозаклинания лашунты (УЗ 1):

1 в день — *обнаружение мыслей* (СЛ 12);

Неограниченно — *психокинетическая рука, ступор* (СЛ 11).

ТАКТИКА

Во время боя: один из контрабандистов будет пытаться досадить большинству персонажей игроков, а остальные два сосредоточатся на одиночных целях. Во время перестрелки они будут занимать доступные укрытия и пытаться сблизиться со стрелками противника.

Боевой дух: если в сознании остался лишь один контрабандист, он сдаётся. Если контрабандисты заметят полицию, то попытаются сбежать из боя.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +4; **Вын:** +0; **Инт:** +2; **Мдр:** +0; **Хар:** +1.

Навыки: Блеф +11, Культура +6, Ловкость рук +11, Пилотирование +6, Скрытность +11.

Языки: всеобщий, кастровельский; ограниченная телепатия 30 футов.

Снаряжение: броня «Флибустьер» I, лазерный пистолет «Азимут» с аккумулятором (20 зарядов), нож «Инферно» (только у Тунаса Эна; см. врезку на стр. 12), тактическая дубинка, кредстик (50 кредитов).

Развитие: контрабандистам, конечно, хочется проучить героев, чтобы другим неповадно было, но жить им хочется гораздо больше. После поражения лашунты могут рассказать, что помогли Эйрубу Пакалю (М, кораша лашунта) получить проездные документы на 15 лиц, разрешающие использовать местные порталы для путешествия к Мысу Турхалу. Большая часть виз была поддельной, и среди них были три фальшивых удостоверения личности работников портового управления, чтобы проще перевезти снаряжение всей группы. У самого Пакаля и его больной коллеги-касаты были действующие визы учёных, в которые контрабандисты внесли лишь незначительные изменения. Контрабандистам тоже показалось, что Пакаль использует псевдоним, чтобы не привлекать к себе лишнего внимания, но он хорошо заплатил, поэтому лишних вопросов ему не задавали. В основную задачу перевозчиков входили подготовка документов и переправка снаряжения через таможенный контроль, поэтому кто именно входил в состав группы, они не знают, но сообщат, что Пакаль перевозил внушительное количество оружия и тяжёлого оборудования, в частности винтовку «Ширренский глаз» и объёмистый коммуникатор, состоящий из трёх крупных частей. Кроме этого, контрабандистам пришлось оформить специальные разрешения на перевозку грибных спор.

ТУНАС ЭН

ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ
ЧАСТЬ 1: РАССЛЕДОВАНИЕ В КУАБАРАТЕ
ЧАСТЬ 2: УКУЛАМСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ
ЧАСТЬ 3: ЗАТЕРЯННЫЙ ХРАМ
КАСТРОВЕЛЬ
КУЛЬТ ПОЖИРАТЕЛЯ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

После боя герои могут сдать контрабандистов местным властям. Впрочем, если у персонажей нет разрешительных документов на путешествие к Мысу Турхалу, контрабандисты могут раздобыть надёжные визы по цене 300 кредитов за каждую — этот вариант может пригодиться, если герои не особо сотрудничали с профессором Мухали или властями.

ПОРТОВОЕ УПРАВЛЕНИЕ КУАБАРАТА

Если персонажи игроков идут по следу улик, обнаруженных в офисе доктора Сольстарни, или собираются отправиться на Укулам, им придётся посетить портовое управление Куабарата. Торговля в Куабарате ведётся по земле, морю, воздуху, и, как и в большинстве прочих поселений Кастровеля, в нём есть магические порталы под названием *аюдара* или просто «эльфийские врата». Пропускная способность порталов сильно ограничена, поэтому портовые управления используют их для приоритетной транспортировки грузов отправителей, готовых доплатить за моментальную доставку. Большая часть порталов Куабарата расположена в районе Врат в восточной части города, где их использованию не мешают многолюдная гавань и космопорты.

Существо: герои могут достаточно быстро привлечь внимание портового рабочего и поговорить с его начальством — это занимает около часа (а если они прибегли к помощи полиции — гораздо быстрее). Распорядитель врат **Райири** (принципиальная нейтральная, Ж, дамая лашунта) крайне профессиональна, и её весьма беспокоят новости о том, что лица в форме работников портового управления незаконно проникли в университет. Она быстро поднимает журналы работ за последние три дня и подтверждает, что никто из работников управления не направлялся в университет. Более того, она прекрасно знает, что очень немногие отправляются на Мыс Турхалу — бывшую военную базу, которая сейчас служит научной станцией. Под данное персонажами описание подходит только одна группа: команда из 15 лиц, перевозивших лабораторное оборудование, органические соединения в криозаморозке и деликатесные продукты питания по поручению Куабаратского университета ксеноархеологии и ксеноантропологии. Судя по записям, на таможне подтвердили, что содержимое ящиков соответствует заявленному в декларации, но, по мнению Райири, документы недостаточно подробные. Она показывает героям данные о членах команды, из которых следует, что в группу (включая доктора Сольстарни и Эйруба Пакаля) входили касата, ширрен, два человека и 11 лашунт.

После ознакомления с документами у Райири возникают подозрения относительно этой группы, но это вовсе не означает, что она готова пропустить следом ещё одну такую же. Если у героев нет необходимых документов, они не смогут отправиться на Укулам.

Райири объясняет, что колонизация континента любой из трёх основных рас планеты запрещена и на всей огромной протяжённости побережья Укулама расположено лишь несколько десятков военных баз и научных станций. Неприкосновенность континента находится под неусыпным контролем ряда неправительственных организаций, поэтому его посещение разрешено только для научных целей и доставки припасов.

Развитие: к этому моменту у персонажей уже должно быть достаточно улик, указывающих, что следы «Эйруба Пакаля» и доктора Сольстарни ведут на Укулам и Мыс Турхалу. Профессор Мухали от лица университета предоставляет героям вознаграждение в размере 2 500 кредитов за помощь в возвращении похищенного доктора.

Если персонажи игроков сотрудничают с полицией Куабарата, то очевидно, что они напали на чёткий след, который, к сожалению, ведёт за пределы юрисдикции местных властей, но полиция будет только рада, если герои продолжат расследование. Обеспечить персонажам визы для путешествия на Укулам и продолжения погони за преступниками может либо полиция, либо университет.

Сюжетная награда: если игроки посетили портовое управление и подтвердили, что их цель отправилась на Мыс Турхалу, они получают 600 опыта.

ЧАСТЬ 2: УКУЛАМСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ

Для путешествия на Укулам требуется официальное разрешение, а регулярных рейсов между Куабаратом и Укуламом нет. На звездолёте на Куабарат тоже просто так не долететь: это заповедник, поэтому приземлиться там не дадут. Когда герои получат визы для посещения Укулама, они смогут использовать *аюдару* Куабарата, чтобы добраться до Мыса Турхалу за достаточно короткое время. Часовой пояс побережья Укулама на много часов опережает куабаратское время, поэтому персонажи игроков прибывают туда в совершенно другое время суток.

МЫС ТУРХАЛУ

Когда персонажи игроков оказываются на Мысе, зачитайте или своими словами перескажите следующее.

Станция Мыс Турхалу расположена на оконечности широкого полуострова, покрытого холмистыми равнинами и полями высокого бледно-зелёного разнотравья, которое, покачиваясь на ветру, приобретает фиолетовый отлив. Над землёй почти на 20 футов возвышаются недолговечные шляпки пурпурных грибов: многие уже начали увядать, а остальные испещрены следами укусов самых разных размеров. Равнину оглашают раскаты трубного эха огромных шестиногих и длинношеих существ, размеренно шествующих через неё в сторону западных джунглей. Вдали высится Поющая гряда, но её вершины едва виднеются сквозь дымку.

Мыс Турхалу расположен на оконечности широкого полуострова, на котором преобладают холмистые равнины. Это время года — сезон цветения пурпурных грибов, поэтому равнины покрыты огромными веерами их шляпок и зарослями высокой бледно-зелёной травы, которая на ветру переливается фиолетовыми красками. Последний раз грибы цвели около недели назад, и 20-футовые шляпки начинают увядать, опускаясь до половины этой высоты.

Мыс Турхалу когда-то был небольшой военной базой Куабарата, но она была выведена из эксплуатации более 20 лет назад. На ней присутствует небольшой контингент службы безопасности для защиты от местных зверей, но предприимчивые учёные превратили большинство турелей и бункеров в парники и биологические лаборатории.

Среди исследователей выделяется доктор **Хаир аль-Нуаф** (нейтральный добрый, М, человек) — один из ведущих учёных, получивший грант Куабаратского университета ксеноархеологии и ксеноантропологии. Университет связался с ним с просьбой о помощи, поэтому он встречает героев недалеко от места прибытия. Он может не только рассказать персонажам о том, что группа Пакаля отправилась в дебри чуть больше дня назад, но и сообщить, что она состояла в основном из вооружённых лашунт-наёмников. Судя по тому, что ему удалось расслышать, группа направлялась к эльфийским развалинам на северо-западе для совершения археологических раскопок под руководством доктора Сольстарни, хотя касата выглядела несколько квёлой и, вероятно, больной.

На научной станции есть множество карт окружающей местности и исследовательские данные воздушной разведки для большей части континента. Основываясь на имеющихся у персонажей заметках и картах, нарисованных Халкуимом Заном сотни лет назад, доктор аль-Нуаф полагает, что примерное время пешего путешествия к заброшенному городу составит от 10 до 12 дней. Он рассказывает, что персонажам придётся пройти через относительно открытые низины, окружающие Мыс Турхалу, в густые субтропические дождевые леса на северо-западе и в результате выйти к подножьям гор Поющей гряды.

Сокровище: университет распорядился, чтобы доктор аль-Нуаф выделил персонажам игроков дополнительное снаряжение из запасов своего научного проекта. Герои получают поцарапанную лашунтскую «Кольчугу» II, стальной изогнутый клинок, обездвиживающую гранату II, 4 дозы антитоксина (ранг 1) и 4 дозы спрей-плоти. Кроме этого, он может выдать каждому герою трёхнедельный запас сухих пайков, стандартные боеприпасы на сумму до 100 кредитов и предоставить доступ к зарядным станциям. При необходимости доктор аль-Нуаф может дать персонажам обычные рюкзаки и палатки.

ПОХОД СКВОЗЬ ДИКУЮ МЕСТНОСТЬ

Охрана Мыса Турхалу может подвезти персонажей на 10 миль за пределы станции, но дальше они должны добираться самостоятельно: использование транспорта в этой части заповедника строго ограничено, поэтому героям придётся идти пешком.

Храм Двенадцати расположен примерно в 120 милях к западо-северо-западу от Мыса Турхалу и отделён от него субтропическим лесом без каких бы то ни было дорог. Герои, передвигающиеся со скоростью 30 футов, за день пройдут около 12 миль. Поход через Укулам будет непростым: дни в этом регионе долгие, а климат влажный и жаркий, вскоре после восхода солнца температура поднимается выше 30 °C. Каждый день персонажам игроков придётся претерпевать эффекты жары (*«Основная книга правил»*, стр. 402) в течение около 12 часов. Система жизнеобеспечения брони способна защищать носителя от опасностей окружающей среды в течение 1 дня за каждый уровень брони (*«Основная книга правил»*, стр. 195), поэтому при рациональном использовании её должно хватить на большую часть пути к Храму Двенадцати.

В густых джунглях максимальная дистанция, на которой персонажи могут заметить присутствие других существ, составляет 2d8×10 футов (в среднем 90 футов), если не указано иное. Ограниченная видимость затрудняет навигацию, но у героев должны быть заметки Халкуима Зана, в которых описывается местоположение нескольких ключевых ориентиров. Чтобы не заблудиться, герои должны совершать проверку Выживания не каждый час, как обычно, а только один раз в день: либо проверку Выживания со СЛ 18 для ориентирования, либо со СЛ 12 для выслеживания. Как правило, ориентирование будет быстрее, и каждая успешная проверка позволит персонажам пройти полное дневное расстояние в направлении храма. Выслеживание требует больше времени и концентрации, поэтому каждая успешная проверка

ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ
ЧАСТЬ 1: РАССЛЕДОВАНИЕ В КУАБАРАТЕ
ЧАСТЬ 2: УКУЛАМСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ
ЧАСТЬ 3: ЗАТЕРЯННЫЙ ХРАМ
КАСТРОВЕЛЬ
КУЛЬТ ПОЖИРАТЕЛЯ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

УСЛУГИ ПЕРЕВОДЧИКА

Из известных народов, когда-либо населявших Укулам, можно назвать только эльфов Оатиа, живших тысячелетия назад, задолго до повсеместного распространения на Кастровеле всеобщего и лашунтского (ныне называемого кастровельским) языков, поэтому, если персонажи надеются расшифровать какие-либо письмена, которые вполне могут найти в ходе исследования, им придётся каким-то образом читать или говорить на эльфийском. Если герой не испытывает проблем с сотворением понимания языков или обладает большим бонусом к проверкам Культуры, то этого вполне хватит на большую часть путешествия, но ближе к концу приключения персонажей ожидает встреча с эльфом-нежитью, и для общения с ним понадобится знание языка.

К счастью, переводчика можно нанять в Куабарате или даже на Мысе Турхалу. Желающих отправиться в рискованную экспедицию сквозь укуламские джунгли немного, поэтому на переводчика придётся потратиться. Большинство кандидатов попросит за свою работу 600 кредитов, но при помощи успешной проверки Дипломатии со СЛ 20 можно сторговаться до 400. Переводчик берёт собственное снаряжение и старается не путаться у персонажей под ногами. Враги на него не нападают, а угрозы не представляют серьёзной опасности (если, конечно же, ценный специалист не попал в затруднительное положение из-за случайных или целенаправленных действий игроков). Если вам понадобится блок параметров переводчика, стоит использовать параметры космического пирата (которые можно найти в «Мирах Соглашения»).

приблизит персонажей к цели лишь на три четверти обычного расстояния. Провал любой из проверок означает, что в течение дня герои несколько раз сбиваются с пути и в результате проходят в два раза меньше полного дневного расстояния. Чем больше времени персонажи проводят в пути, тем дольше им придётся идти без защиты систем жизнеобеспечения брони и тем больше времени у культа Пожирателя будет на исследование Храма Двенадцати, расстановку ловушек и уничтожение ценных записей.

Важно помнить, что, если персонажам игроков удалось получить записки доктора Сольстарни (см. стр. 12) и прокомментированные Айлабинсом 21:2 файлы (см. стр. 10), они получают бонус +2 (ситуативный) к этим проверкам Выживания.

Записывайте, какое расстояние герои преодолели за день, особенно если они сбились с пути. На пути к храму их ожидает несколько сцен, которые происходят в определённое время или в определённом месте. Для каждой такой сцены указывается её предполагаемое время, но вы можете изменить его по своему усмотрению, особенно если действия персонажей влияют на сроки путешествия.

СОБЫТИЕ 1: ТОПОЧУЩИЕ ГИГАНТЫ (КО 3)

Переход через окружающие Мыс Турхалу равнины займёт у персонажей примерно два дня. Путешествие само по себе несложное, но трава в этот сезон особенно высока и вырастает на высоту от 3 до 8 футов, что затрудняет обнаружение зверей, но с какими-то особыми неприятностями герои не столкнутся, пока на третий день не выйдут к границе джунглей.

Существа: культисты Пожирателя не старались замести следы, вместо этого разбрасывая грибные споры на протяжении нескольких миль после того, как вошли в джунгли, зная, что источаемый грибами запах привлечёт крупных травоядных, которые затопчут любой след. В общем этот план сработал: грибы привлекли десятки огромных зверей яруков, которые вольготно бродят как раз там, где рассчитывали пройти герои. Яруки сминают маленькие деревья и затаптывают следы, вынюхивая ароматную приманку. При помощи проверки Биологических наук со СЛ 22 (для персонажей, родившихся на Кастровеле или живших там, СЛ снижается до 17, поскольку они знакомы с животными родного мира) персонажи игроков могут опознать существ и понять, что яруки могут быть крайне опасны, если их испугать.

В настоящий момент яруки достаточно спокойны, поэтому герои могут пройти мимо них, держась на расстоянии и не провоцируя животных, — точно так же поступает и большинство местной фауны. Огромные травоядные могут угрожающе топать ногами, если персонажи игроков поднимут шум или подойдут к ним ближе чем на 30 футов, но опасны яруки будут, только если их ранить или раздразнить.

Блок параметров ярука приведён на стр. 61, но это — неравная сцена, ведь схватка даже с одним-единственным яруком, скорее всего, закончится для героев весьма печально. Это скорее захватывающее, кинематографичное событие, в котором персонажам предстоит убегать от взбудораженных и громко трубящих исполинов, сотрясающих землю и ломающих деревья. Яруки почти не атакуют игроков напрямую, вместо этого создавая ситуации, которые могут оказаться для героев смертельными, поэтому от них надо уклоняться и убегать (см. «Опасность» ниже).

Персонажи могут вовсе обойти этот район джунглей, но для этого им придётся потратить дополнительный день, во время которого они не смогут осуществлять навигацию, совершая проверку Выживания для выслеживания.

Опасность: если персонажи всё-таки вступят в бой с яруками, животные рассерженно затрубят друг другу и бросятся в направлении игроков. Даже если герои будут максимально осторожны, чтобы не вспугнуть яруков, им будет угрожать опасность со стороны культа Пожирателя. Подозревая преследование, ширренка по имени Саласк (см. зону **Б5**) отправилась обратно на разведку. Заметив неподалёку множество яруков, культистка решает не упускать такую возможность и занимает снайперскую позицию на дереве в нескольких сотнях футов.

Когда герои оказываются посреди стада яруков, она стреляет в ярука покрупнее, который от боли встаёт на дыбы и испускает трубный зов. Успешная проверка Внимания со СЛ 18 позволит определить примерное направление выстрела, а если результат превысил СЛ на 5 и более, то персонаж успевает заметить вдали и едва различимую вспышку выстрела. Впрочем, до Саласк не добраться: некоторые яруки в панике

начинают метаться, а другие встают на защиту раненого ярука, стремясь прогнать или растоптать персонажей игроков.

Эта сцена проходит в виде погони. Вместо обычных боевых раундов погоня состоит из нескольких этапов, каждый из которых занимает примерно минуту времени. Яруки совершают свои действия в начале каждого этапа, после чего действуют персонажи игроков (см. «Действия яруков» и «Действия персонажей» ниже). Сцена завершается, когда герои набрали определённое количество успехов — в три раза больше, чем персонажей игроков (то есть на команду из 4 героев требуется 12 успехов). Многие из описанных ниже действий персонажей приносят успех, если герою удастся успешно пройти определённую проверку, а другие позволяют избежать урона от разъярённых яруков.

Действия яруков: яруки могут причинять огромные разрушения. В начале каждого этапа бросьте 1d8 и сверьте полученный результат с таблицей, чтобы определить поведение животных.

D8	ЭФФЕКТ
1	**Рёв:** один из яруков громко трубит в направлении 1d3 случайно выбранных персонажей игроков, нанося каждому из них 2d6 урона звуком и накладывая штраф –2 ко всем проверкам во время этого этапа (испытание Стойкости со СЛ 14 уменьшает урон вдвое и отменяет штраф).
2	**Толчок:** ярук пробегает рядом со случайно выбранным персонажем и толкает его. Атака имеет бонус +13 и наносит 2d6 + 6 дробящего урона.
3	**Падающее дерево:** ярук роняет дерево, которое падает прямо перед персонажами. Случайно выбранный герой получает 2d6 + 6 дробящего урона (испытание Реакции со СЛ 14 отменяет урон), и во время этого этапа все герои получают штраф –1 к проверкам Акробатики, Атлетики и Выживания.
4	**Град щепок:** ярук проламывается сквозь ветки, разбивая их в щепки, которые градом осыпают персонажей и наносят каждому из них 2d6 колющего урона (испытание Реакции со СЛ 14 уменьшает урон вдвое).
5	**Окружение:** несколько яруков окружают случайно выбранного персонажа. Бросьте d8 ещё два раза, игнорируя результаты 5 и выше. Первый результат действует только на этого персонажа, и если второй действует на одного или нескольких персонажей, выбранных случайным образом, этот герой автоматически попадает в число целей.
6–8	**Внезапный поворот:** яруки резко меняют направление движения, следуя за вожаком или из-за особенностей местности, поэтому персонажам игроков приходится сменить тактику. Если персонаж во время этого этапа совершает то же действие, что и на предыдущем, то получает штраф –4 к проверкам для совершения этого действия.

Действия персонажей: на каждом этапе герой во время бегства может совершить одно из описанных ниже действий, чтобы увернуться от ярука, отвлечь или обхитрить его. Можно попытаться совершить более одного действия за этап, но при этом персонаж получит накапливающийся штраф –3 к каждой его проверке на этом этапе. Проваленная проверка не вредит герою, но затягивает погоню. Успешное совершение некоторых действий позволяет заработать «успех», ускоряющий спасение от яруков (см. «Развитие» ниже). Кроме этого, в течение каждого этапа персонаж может совершить одно ответное действие.

- *Использование способности (без проверки):* герой использует особую способность или творит заклинание, требующее основного действия или действия полного хода. Это не гарантирует получение успеха, но ведущий может решить, что использование способности или заклинания с ограниченным количеством использований, чтобы эффектно отвлечь яруков или устранить препятствие, может принести один успех.
- *Отвлечение (Блеф или Запугивание со СЛ 14):* герой привлекает внимание яруков на себя, защищая товарищей. При успешной проверке персонаж на следующем этапе получает штраф –2 к КБ и испытаниям против всех эффектов, перечисленных в таблице действий яруков, а все остальные

РУНИЧЕСКИЙ ОБЕЛИСК

А. Рунический обелиск
1 клетка = 5 футов

Событие 2: опасная флора
1 клетка = 5 футов

персонажи в это же время получают бонус +2 (ситуативный) к КБ и испытаниям против этих эффектов. Отвлекать яруков может только кто-то один, и если это действие совершит другой персонаж, эффект предыдущего немедленно завершится. Данное действие не приносит успехов.

- *Отпугивание (Запугивание со СЛ 20):* персонаж пытается испугать ярука — вряд ли это его остановит, скорее замедлит или заставит сменить курс. В качестве части этого действия персонаж может совершить одну дистанционную атаку (ЭКБ 20, ККБ 22) и при попадании получает бонус +2 (ситуативный) к проверке Запугивания; если атака наносит хотя бы 10 урона, бонус увеличивается до +4. Успешная проверка приносит персонажам один успех.
- *Ориентирование (Выживание со СЛ 17):* персонаж находит маршрут, позволяющий на время оторваться от яруков. Успешная проверка приносит персонажам один успех.
- *Протискивание (Акробатика со СЛ 19):* персонаж проскальзывает между двумя крупными препятствиями или ловко минует упавшие деревья, сокращая свой путь и запутывая яруков. Успешная проверка приносит персонажам один успех.
- *Укрытие (Скрытность со СЛ 15):* персонаж прячется в укрытие, чтобы избежать атаки. При успешной проверке персонаж получает бонус +2 (ситуативный) к КБ и испытаниям против всех эффектов, перечисленных в таблице действий яруков, до тех пор, пока не совершит другое действие. Если укрывшийся персонаж будет случайным образом выбран в качестве цели эффекта ярука, случайным образом выберите цель повторно и используйте новый результат. Данное действие не приносит успехов.
- *Уход в отрыв (Атлетика со СЛ 18):* персонаж перепрыгивает через препятствия, перелетает через расселины и быстро петляет сквозь джунгли. Успешная проверка приносит персонажам один успех.

Развитие: когда персонажи набрали определённое количество успехов (в три раза больше, чем персонажей игроков), они достигают древнего каменного моста через одну из лесных рек. Мост с лёгкостью выдерживает вес персонажей, но как только они достигают противоположного берега, на мост влетает разъярённый ярук, делает несколько шагов и обрушивает древнее эльфийское сооружение. Остаток стада прекращает преследовать персонажей, и яруки, постояв немного в угрожающих позах, постепенно разбредаются. За мостом возвышается достопримечательность, которую Халкуим Зан назвал Руническим обелиском (зона **А**).

Эхо от шума погони разнеслось на несколько миль, настораживая любопытных существ, отпугивая животных и привлекая голодных падальщиков, которые знают, что после рассеренных яруков им будет чем поживиться. Это служит предпосылкой для нескольких последующих схваток, например с каукарики (см. описание зоны **А1**) и ксариком (см. **событие 2**).

Сюжетная награда: если персонажи успешно скрылись от яруков, они получают 800 опыта.

А. Рунический обелиск

Во время пребывания на Укуламе эльфы Оатиа возвели несколько долговечных построек, среди которых был и мост, по которому персонажи игроков убегали от яруков, и высокая дозорная башня, построенная в те времена у границы джунглей. Башня возвышалась на 300 футов, и с её изукрашенной наблюдательной площадки на самом верху открывался прекрасный вид выше крон деревьев. Спустя сто лет после ухода эльфов наблюдательная площадка сгнила и рухнула вниз, оставив лишь каменное основание

с высеченными на нём эльфийскими законами. Тысячелетия не пощадили гравировку, и уцелело лишь несколько надписей у основания башни. Халкуим Зан, обнаруживший это место, решил, что это великий памятник, и назвал его Руническим обелиском. Персонажи оказываются в этой зоне сразу же после спасения от яруков во время **события 1**. Для этой сцены используется карта «Рунический обелиск» на стр. 18.

A1. Подступы (КО 5)

Земля вокруг Рунического обелиска неровная: наносы почвы и буйная растительность покрывают большую часть фундаментов зданий, окружающих его, но растущие здесь и там деревья своими корнями вытолкнули из земли множество камней, которые в изобилии валяются под ногами. Совершив проверку Внимания со СЛ 10, персонаж заметит во мху несколько обтёсанных камней, бывших когда-то частью здания. Кроме этого, успешная проверка позволит персонажу заметить и гроздь оранжевых в синюю полоску фруктов, растущих в кронах деревьев. Успешная проверка Биологических наук со СЛ 13 позволит опознать эти фрукты как плоды ралирийского инжира, крайне плодоносного фруктового дерева, растущего в северном полушарии Кастровеля и служащего основной пищей для многих лесных существ. Дикий ралирийский инжир терпкий и вяжущий, но съедобный, и на земле можно найти много спелых плодов, упавших с веток.

Существа: стая каукарики считает Рунический обелиск своим домом, и в последние несколько дней им крайне везёт. Мало того, что начал поспевать ралирийский инжир, так мимо проходили ещё и служители Пожирателя, поэтому несносные каукарики основательно развлеклись и разжились добычей и даже мясцом. Каукарики, которых также называют «жалохвостами», прыгают по ветвям и лишь изредка покачивают головами, внимательно следя за персонажами. Иногда они издают предупредительный клич «кау-кар-иии-иии-киии», кидаются в героев фруктами или даже подбираются к ним, чтобы схватить за ногу или отобрать плохо закреплённый предмет и быстро взобраться на дерево под визгливое улюлюканье сородичей. Если персонаж ответит на проделки каукарики насилием, те разбегутся на несколько минут, чтобы вернуться в большем количестве и начать агрессивно задирать обидчика и издеваться над ним. Впрочем, даже в этом случае животные не будут нападать, пока герои не дойдут до Рунического обелиска. Опознать в этих созданиях каукарики можно при помощи проверки Биологических наук со СЛ 11 (СЛ 6 для живших на Кастровеле).

Чуть ранее в этом сезоне данную местность облюбовала хищная врацинея, обвившаяся вокруг обелиска и спрятавшаяся среди других лиан (см. зону **A2**). Каукарики быстро обнаружили её и начали приставать, за что и поплатились жизнями двух членов стаи. После этого каукарики не приближались, с восторгом наблюдая издалека, как врацинея отбрасывает в сторону безделушки, кости и прочие сокровища, которые не может переварить. В течение последующих недель оба вида достигли взаимопонимания: каукарики подманивают добычу к обелиску, а врацинея не трогает их, пока они собирают объедки и трофеи.

Стая каукарики насчитывает 13 особей. Когда персонажи игроков оказываются в пределах нескольких сотен футов от обелиска (зона **A2**), каукарики принимаются дразнить их сильнее и начинают гоняться друг за другом по деревьям, чтобы решить, кто нападёт на героев. Стая откладывает в сторонку несколько украденных ценностей (см. «Сокровища» ниже) и быстро назначает нападающих, которые спускаются вниз под одобрительные крики остальных.

КАУКАРИКИ (4) КО 1

Опыт 400 за каждого

ПЗ: 18 у каждого (см. стр. 56).

ТАКТИКА

Во время боя: один из каукарики отвлекает на себя внимание самой большой группы персонажей, а остальные набрасываются на одиночную цель. Они перебегают с места на места, стремясь отравить одну цель, прежде чем приниматься за следующую. Если персонажи игроков отступят в сторону зоны **A2** и начнут новую сцену, каукарики постараются загнать любых оставшихся героев в зону действия приманки врацинеи, но в остальном будут держаться подальше, чтобы врацинея сама со всем разобралась; персонажи не должны вести два боя одновременно.

Боевой дух: если в сознании остался только один каукарики, он убегает, но жалохвосты могут отступить и раньше, если поймут, что их усилия напрасны.

Сокровища: каукарики смогли утащить у проходивших мимо культистов Пожирателя несколько ценных предметов. Перед нападением один из четырёх каукарики быстро прячет в дупло примерно в 20 футах над землёй три *сыворотки исцеления (тип 3)*. Персонаж, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 12, замечает это, а для того чтобы влезть на дерево и достать сыворотки из дупла, потребуется проверка Атлетики со СЛ 15.

Развитие: когда персонажи одолеют первую волну каукарики, остальные станут опасливее и будут лишь злобно кричать на них издалека, но по-прежнему останутся в пределах видимости и будут донимать персонажей, направляя их в направлении обелиска и притаившейся врацинеи.

A2. Обелиск (КО 4)

Рунический обелиск по-прежнему возвышается над джунглями, как и писал об этом когда-то Халкуим Зан. Это огромный каменный столп с крестовидным сечением примерно пятнадцати футов в ширину, увитый сетью зелёных лиан, несколькими ярко-розовыми бромелиями и множеством фиолетовых цветов — красота, да и только.

Название «Рунический обелиск» ошибочно, ведь на огромном столпе некогда размещалась смотровая площадка, о чём персонажи могут догадаться, посвятив его изучению как минимум 5 минут и успешно пройдя проверку Инженерного дела со СЛ 15.

Сквозь гущу лиан заметны эльфийские письмена, но для того, чтобы разобрать что-то конкретное, придётся срубить вьющиеся растения и либо знать эльфийский язык, либо расшифровать написанное при помощи проверки Культуры со СЛ 25. Эльфийские письмена предупреждают посетителей о том, что впереди «Лоскьялуа, монастырь звёздной песни,

посольство сфер и Храм Двенадцати». Отрывки записей также гласят о дани уважения, посланниках из запределья, академии и «толкователях светоча».

Существо: среди растений у основания обелиска затаилась врацинея — плотоядное растение. Персонаж, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 27, заметит, что в зарослях кто-то прячется. Заросли дают врацинее частичное укрытие (+2 к КБ, +1 к испытаниям Реакции), пока она не вылезет оттуда. Приманка врацинеи действует на всякого, кто окажется в пределах 120 футов от неё.

ВРАЦИНЕЯ КО 4

Опыт 1 200

ПЗ: 51 (*«Серия приключений, выпуск №1»*, стр. 56).

ТАКТИКА

Во время боя: врацинея подпускает приманенных персонажей на расстояние удара в ближнем бою и покидает укрытие, чтобы укусить добычу. Если герои оказываются в пределах 40 футов от врацинеи, избежав действия приманки, она выходит из укрытия и преследует ближайшую цель.

Боевой дух: пока рядом с врацинеей есть добыча, растение сражается, пока не умрёт. Если врацинею обстреливают издалека, а поблизости от неё нет ни целей, ни приманенных жертв, она покидает обелиск и спасается бегством.

Сокровища: примерно в 30 футах к югу от обелиска лежит рваный эстексный комбинезон I, когда-то бывший одеждой одного из культистов Пожирателя, убегавшего от стаи каукарики и павшего жертвой врацинеи. Хищное растение сорвало костюм, а каурики изорвали остатки и бросили здесь. Сама броня бесполезна, но среди снаряжения культиста можно найти зеро-винтовку класса «Изморозь» и серебристый кредстик с 290 кредитами. Кредстик упал на землю во время атаки врацинеи, и его можно заметить во время приближения к обелиску при помощи успешной проверки Внимания со СЛ 15. После съедения культиста врацинея принялась грызть винтовку, но прокусила аккумулятор, облившись едкими химикатами, и выплюнула исцарапанное оружие в кусты, примыкающие к обелиску с северо-восточной стороны. Приблизившийся персонаж может заметить винтовку и повреждённые растения, совершив проверку Внимания со СЛ 18. После того как персонажи разобрались с противниками в зоне **A**, они без труда найдут оба сокровища.

Развитие: если герои победят врацинею, уцелевшие каукарики будут метаться в ветвях, подвывая от ужаса, но не нападут на героев до конца приключения, если, конечно, не предоставится редкая возможность атаковать отставшую от группы цель. Каукарики продолжат следовать за командой, поедая встречающиеся фрукты, раздражая персонажей криками и даже совершая мелкие пакости вроде сбрасывания посреди ночи на палатку спящих героев камушков и некрупных веток.

СОБЫТИЕ 2: ОПАСНАЯ ФЛОРА (КО 4)

Следующий день в основном проходит спокойно, за исключением выходок каукарики, и путь постепенно начинает идти в гору. Описанное событие происходит на четвёртый день пути и продолжается на пятый.

Существа: вскоре после того, как персонажи начнут путешествие на четвёртый день, их запах учует опасное живое растение ксарик и начнёт их преследовать. Это осторожный охотник, но не особенно скрытный. Успешная проверка Внимания со СЛ 13 позволит заметить хищника на расстоянии чуть более 100 футов. Когда ксарика замечают или атакуют впервые, он убегает прочь и залечивает раны, но по мере наступления вечера он становится смелее, шевелит щупальцами и издаёт булькающие звуки, которые персонажи могут ошибочно принять за приветствие. Вскоре после этого ксарик решает, что герои вполне подойдут для проращивания спор, и выпускает в одного из них шип-дротик, прежде чем убрести прочь. В этот день он появится ещё дважды, чтобы выстрелить ещё парой дротиков и скрыться.

На следующий день ксарик появится лишь единожды, а затем отправится на северо-запад, чтобы проверить, как поживает его предыдущая цель, культист Пожирателя **Ралькави** (хаотичная злая, Ж, кораша лашунта), которая чувствует себя очень плохо из-за прорастающих в ней спор. Около полудня персонажи будут проходить недалеко от культистки, находящейся на стадии «прикован к постели» трека прогрессии трупных спор. Она не может двигаться и за последние несколько часов охрипла, взывая к Пожирателю и моля его о смерти. Когда герои приближаются к ней (подробнее см. «Развитие» ниже), она может лишь угрожать им слабым голосом. При необходимости вы можете использовать для Ралькави блок параметров культиста Пожирателя со стр. 24, но в текущем состоянии угрозы она не представляет.

Ксарик намеревается использовать культистку в качестве приманки, чтобы выманить персонажей на прогалину, где меньше деревьев, за которыми они могли бы укрыться. Кроме того, он использовал свою способность усвоение адаптации и изучил известные Ралькави языки, чтобы лучше понимать героев и подстраиваться под их стратегию. Он нападёт на персонажей вскоре после их прибытия. Если герои игнорируют Ралькави, ксарик будет преследовать их ещё немного, а затем нападёт на открытом месте.

Для прогалины, где лежит Ралькави и где на героев нападает ксарик, используется карта «Опасная флора» на стр. 18.

КСАРИК КО 4

Опыт 1 200

ПЗ: 52; ПР: 3 (*«Инопланетный архив»*, стр. 52).

ТАКТИКА

Во время боя: ксарик сближается с выбранной жертвой, петляя между укрытиями и используя дистанционные атаки, чтобы ранить противника и применить усвоение адаптации. В ближнем бою хищник использует щупальца, чтобы наносить удары и копировать способности врагов.

Боевой дух: ксарик сражается до смерти.

Развитие: Ралькави примкнула к культу Разрушителя, чтобы прервать череду неудачных личных и финансовых решений, в результате которых она осталась одинокой и обездоленной. Среди всей группы Тахомена она наименее фанатична, и если герои решат оказать ей помощь, она не будет упрямиться и примет её. Впрочем, её болезнь достаточно запущена, поэтому шансов на выживание мало, и вскоре

после того, как герои её найдут, она, скорее всего (возможно, даже в конце боя), умрёт, когда из её живота выползут извивающиеся личинкоподобные ростки ксарика. Из ноги Ралькави всё ещё торчат кусочки шипа-дротика, поэтому героям не составит труда понять происхождение её недуга, особенно если кто-то из них тоже заболел.

Предполагается, что Ралькави умрёт от болезни или рук персонажей, но если она всё-таки выживет в результате оказанного героями участия и медицинской помощи, то может помочь им и, возможно, когда-нибудь отречётся от своего злого покровителя.

СОБЫТИЕ 3: ПЛЕСНЕВАЯ БУРЯ (КО 3)

Утром седьмого дня ветер меняет направление, и воздух наполняется резким запахом. Каукарики затихают, подняв головы к скрытому листвой небу, а затем начинают беспокойно потявкивать, бросаются вверх, к бутонам больших, словно вёдра, цветов примерно в 100 футах над землёй и заворачиваются в их лепестки, практически скрываясь из виду. Персонаж, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 15, заметит пушистые розовые облака, плавно летящие над деревьями. С помощью успешной проверки Биологических наук или Выживания со СЛ 17 герои определят, что всё это признаки приближения одной из кастровельских плесневых бурь.

Опасность: плесневые бури — кратковременные явления, во время которых несколько видов огромных грибов одновременно выпускают споры. В меньших количествах эти споры безвредны, но во время плесневой бури они могут забить дыхательные пути и даже прорасти в организме, разъедая плоть и угнетая нервную систему.

Пытаться переждать плесневую бурю вне укрытия очень опасно. У героев есть немного времени, и они могут попытаться соорудить временное укрытие, используя навык Выживания для укрытия от непогоды: в этом случае они получат бонус к испытаниям Стойкости против плесневой бури. Если результат проверки Выживания превысил СЛ на 10 и более, персонажи полностью избегают эффектов бури. В любом случае на пережидание бури в укрытии они потратят полдня. Если у кого-то из героев остался ресурс системы жизнеобеспечения брони, они могут потратить 4 часа длительности, чтобы игнорировать любые пагубные эффекты бури. Если кто-то из персонажей не смог полностью избежать эффектов бури, он подвергается действию болезни под названием сарконелийская плесень.

САРКОНЕЛИЙСКАЯ ПЛЕСЕНЬ

Тип: болезнь (дыхание); **Испытание:** Стойкости со СЛ 14.
Трек: психическая болезнь; **Частота:** 1 в день.
Лечение: 2 испытания подряд.

Развитие: когда буря стихает, всё вокруг оказывается покрыто, будто снегом, пушистыми пучками розоватых спор, которые ветер собирает в своеобразные сугробы, доходящие персонажам до пояса. Лежащие споры быстро становятся безвредными. Каукарики используют воцарившийся покой, чтобы перестать донимать героев и отправиться домой.

Сюжетная награда: если герои пережили плесневую бурю, они получают 800 опыта.

СОБЫТИЕ 4: ЖЕРТВА ПЛЕСНЕВОГО БЕЗУМИЯ (КО 5)

Описанное событие случается на закате седьмого дня после окончания плесневой бури и происходит в условиях тусклого света (*«Основная книга правил»*, стр. 261). Для этой сцены используется карта «Опасная флора» на стр. 18.

Существа: большинство животных чуют приближение плесневой бури и успевают к ней подготовиться, но некоторым всё-таки не удаётся добраться до укрытия вовремя. Вот и бородатая ренкрода пала жертвой недавней бури: споры прорастают в её теле и пускают корни в мягкие ткани, в результате чего она разъярена и набрасывается на разбивающих лагерь или устраивающихся на ночлег героев через 3 раунда после того, как они впервые услышат её приближение. Ренкрода сражается до смерти.

БОРОДАТАЯ РЕНКРОДА — КО 5

Опыт 1 600
ПЗ: 75 (см. стр. 58).

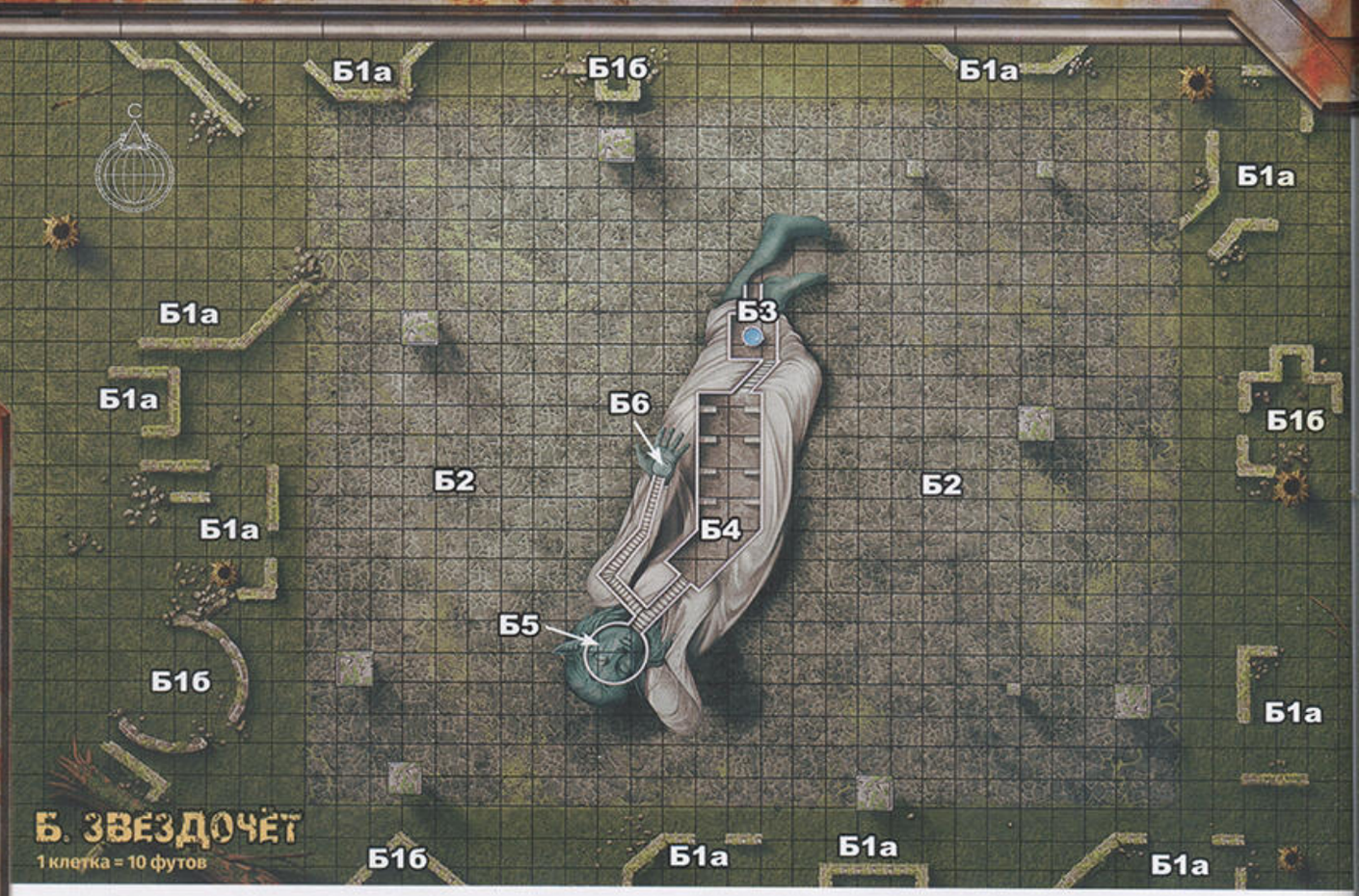
6. ЗВЕЗДОЧЁТ

Герои достигают этого места на восьмой день. Когда они приближаются, прочитайте или своими словами перескажите следующее.

Деревья редеют, и вы выходите на большую поляну, в центре которой расположена каменная статуя лежащего эльфа, чья кожа покрыта десятками бугорков, похожих на нарывы. Эльф опирается на частично погрузившийся в землю локоть, простирая другую руку к небу. Волосы эльфа и его простое одеяние выполнены из металла, который сильно потрепали годы, — местами он совершенно проржавел. По краям поляны можно заметить множество рассыпающихся пристроек, на ней же самой растут только мхи и особо упрямые корявые деревья.

Звездочёт, а именно так называется эта огромная статуя, изображающая лежащего андрогинного эльфа, указывающего рукой в небо, — один из величайших памятников

ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ
ЧАСТЬ 1: РАССЛЕДОВАНИЕ В КУАБАРАТЕ
ЧАСТЬ 2: УКУЛАМСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ
ЧАСТЬ 3: ЗАТЕРЯННЫЙ ХРАМ
КАСТРОВЕЛЬ
КУЛЬТ ПОЖИРАТЕЛЯ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ



и мест поклонения эльфов Оатиа. Учёные-священники эльфов приходили сюда, чтобы очищать тела, раздумывать над астрономическими наблюдениями и наносить на кожу татуировки своих величайших открытий, служащие живым доказательством их свершений. С точки зрения Халкуима Зана, огромная статуя изображала не восхищённого небесами астронома, а смертельно больного эльфа, увядающего от неизвестной болезни, поэтому он и назвал её «Чумным стражем». На самом же деле отметины, которыми усеяна кожа эльфа, изображают вовсе не гнойники, а звёзды. Подобным образом выглядела и кожа эльфийских монахов, часто посещавших это место.

Убедившись, что персонажи идут по следу служителей Пожирателя, Тахомен отрядил несколько своих культистов под командованием ширренки Саласк, чтобы убить или задержать героев. Большая часть отряда пошла на корм хищникам, любящим охотиться около Звездочёта, где добыче почти негде спрятаться. Один культист пал жертвой пары ксариков, которые по-прежнему бродят неподалёку (см. **событие 5**), а перемещения остальных привлекли внимание воздушного хищника — неболова, ждущего шанса наброситься на жертву (см. описание зоны **Б1**) и лениво описывающего вдалеке круги в восходящих потоках воздуха.

Саласк и ещё двое культистов умудрились выжить и спрятались внутри статуи (см. описание зон **Б4** и **Б5**). Саласк считает, что это легкооборонаемая позиция и в ней есть достаточно возвышений, с которых можно наблюдать за персонажами игроков и вести по ним огонь. Когда герои будут исследовать статую, они, скорее всего, будут атакованы Саласк (её возможные действия приведены в описании каждой сцены).

В ходе сцены используется расположенная выше карта.

Б1. Разрушенные пристройки (КО 5)

Время не пощадило эти здания, оставив от них лишь вросшие в землю фундаменты и немногочисленные обломки стен высотой не более 4 футов. В наименее разрушенных зданиях веками скапливалась грязь и вода, поэтому их пол покрыт мягким мхом и илом.

От большей части зданий (отмеченных как **Б1а**) остались лишь низкие стены, обеспечивающие частичное укрытие от атак Саласк, но у некоторых строений (отмеченных как **Б1б**) стены выше и потому дают полное укрытие от её атак. Крыш не сохранилось ни у одной из пристроек, поэтому защиты от неболова они не дают.

Существа: когда персонажи игроков выходят на полянку, кружащий в небе неболов активирует воздушный камуфляж и начинает медленно снижаться, пока не окажется в 100 футах от героев. Когда персонажи начнут исследовать пристройки или переходят в зону **Б2**, неболов нападает.

Саласк (см. описание зоны **Б5**) тоже ведёт наблюдение. Если она замечает персонажей (что вполне вероятно, учитывая её модификатор Внимания +8), то начинает стрелять в них из снайперской винтовки «Ширренский глаз», при необходимости используя особое свойство оружия. Саласк применяет Скрытность, совершая выстрел из засады, и из-за малой ёмкости оружия стреляет лишь один раз за два раунда. Она в первую очередь выбирает целью героев вне укрытий или легкобронированных персонажей.

НЕБОЛОВ **КО 5**

Опыт 1 600

ПЗ: 75 (см. стр. 57).

ТАКТИКА

Во время боя: неболов использует лассо, чтобы опутать нескольких героев, а затем напасть на лёгкую цель. В схватке с несколькими противниками он предпочитает несколько раз укусить выбранную цель, а после переключается на нового врага, ожидая, пока на первую жертву не подействует яд. Если неболова серьёзно обстреливают издалека, он пытается либо использовать укрытия, не прекращая атак в ближнем бою, либо бросается к стреляющей цели.

Боевой дух: когда ПЗ неболова опускаются до 10 или ниже, он телепатически даёт всем понять, что хочет отступить. Если персонажи не прекратят бой, неболов будет сражаться до смерти.

Развитие: Саласк будет стрелять в персонажей до тех пор, пока есть хорошие шансы на попадание, но преследовать их не будет, поэтому герои могут отступить назад в джунгли, чтобы восстановить ПЖ и обдумать план нападения. Если ПЗ Саласк в ходе этого боя опускаются до 25 или ниже, она отходит в укрытие, чтобы применить *сыворотки исцеления*, после чего возвращается и продолжает атаку. Если её ПЗ вновь опустятся до 25 или ниже, она отступает, чтобы занять новую снайперскую позицию в зоне **Б6**.

Кроме этого, звуки боя в этой зоне или зоне **Б2** доносятся до культистов в зоне **Б4**, и они готовятся к схватке.

Б2. Площадь учёных

Это широкое пространство представляет собой некогда брусчатую площадь, но ныне камни брусчатки вывернуты корнями деревьев или провалились в промоины. Вы замечаете несколько крупных пьедесталов, полупогребённых под листьями, землёй и обломками, но от стоявших на них статуй остались лишь истёртые камни.

Время не пощадило площадь, превратив её в месиво земли и неровной брусчатки, из-за чего она считается пересечённой местностью (*«Основная книга правил»*, стр. 257). Пьедесталы дают укрытие от выстрелов Саласк, поэтому сообразительные герои найдут несколько мест, где можно укрыться, подождут, пока ширренка не начнёт перезаряжать винтовку, и побегут ко входу в статую.

Существо: данный открытый участок хорошо простреливается, поэтому Саласк (см. описание зоны **Б5**) стреляет во всякого, кто высунется из укрытия. Если герои попытаются стремительно добежать до входа в статую, она перестанет прятаться и будет стрелять максимально быстро, если персонажи не будут сильно отстреливаться.

Б3. Купель очищения

В центре этой комнаты расположена купель, с потолка над которой свисают проржавевшие трубы. На влажных и скользких каменных стенах вырезаны изображения покрытых татуировками эльфов, которые совершают омовение, а на купольном своде потолка изображены сотни звёзд, соединённых во множество созвездий.

Эльфы Оатиа считали Звездочёта священным местом. Очищение от мирской суеты было необходимым ритуалом, предшествующим входу внутрь памятника. При помощи проверки Мистицизма со СЛ 14 или Культуры со СЛ 19 персонаж может определить ритуальную значимость этой процедуры (см. «Развитие» ниже).

Среди созвездий, изображённых на потолке, встречаются как те, что хорошо известны на Кастровеле, так и множество неведомых. Успешная проверка Физических наук со СЛ 16 позволит подтвердить, что многие из созвездий известны современным астрономам, но только благодаря мощным телескопам и сверхсветовым перелётам. Этот факт позволяет предположить, что эльфы Оатиа имели доступ к невероятно точному астрономическому оборудованию, обладали сверхъестественными приёмами изучения неба или иными способами смогли заглянуть за пределы системы миров Соглашения.

Развитие: купель всё ещё наполняется дождевой водой, стекающей по ржавым трубам, но она уже не столь чиста, как когда-то. Если герой в течение 1 минуты омоет этой водой хотя бы руки и голову, совершив ритуальное очищение, он будет невосприимчив к опасностям в зонах **Б4** и **Б5**.

Б4. Зал начертания (КО 3)

На стенах этой длинной галереи изображены эльфы, иглами наносящие друг другу татуировки созвездий, геометрических рисунков и странных рунических узоров. По обеим стенам зала стоят ряды высоких каменных скамей, а на потолке вырезано 12 стилизованных эльфийских фигур: все они покрыты многочисленными татуировками, разнообразно украшены, а во лбу каждого горит лучащаяся звезда.

Судя по вырезанным изображениям, именно здесь учёные-священники Храма Двенадцати наносили священные татуировки, символизирующие совершённые ими открытия и демонстрирующие статус среди коллег. 12 изображённых на потолке эльфов были ведущими учёными храма во время открытия эльфами Оатиа симметричного созвездия, названного ими Вратами Двенадцати солнц, и были увековечены в качестве символического изображения составляющих его звёзд. Впрочем, практика прижизненного изображения вышла из моды в течение столетия, поэтому это изображение псевдосвятых считалось пережитком прошлого ещё во времена, когда Звездочёт использовался по назначению. Каменные скамьи считаются низкими препятствиями и могут использоваться как укрытие (*«Основная книга правил»*, стр. 254).

Опасность: Звездочёт — место созерцания Вселенной, и те, кто не очистился от мирских желаний, неспособны должным образом воспринять загадки небес. Все персонажи, не прошедшие ритуал очищения в зоне **Б3**, в начале каждого раунда, проведённого в зонах **Б4** и **Б5**, с равной вероятностью становятся либо сбиты с цели, либо застигнуты врасплох до начала следующего раунда. Саласк и остальные культисты нехотя совершили омовение и поэтому штрафов не получают.

Существа: в этой зоне отдыхают два выживших культиста, сопровождавших Саласк, в ожидании её сигнала к атаке или отступлению. Если они услышат шум битвы, то выхватят оружие и займут любое доступное укрытие.

КУЛЬТИСТЫ ПОЖИРАТЕЛЯ (2) КО 1

Опыт 400 за каждого

Лашунта, солдат.

Хаотичный злой средний гуманоид (лашунта).

Иниц.: +2; **Внимание** +5.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 20 у каждого

ЭКБ: 12; **ККБ:** 14.

Стойкость +3; **Реакция** +1; **Воля** +3.

АТАКА

Скорость: 25 футов.

В ближнем бою: *верный длинный меч* +7 (1d8 + 4 *Р*, крит.: кровопускание 1d4).

Дистанционная: универсальный дробовик +5 (1d4 + 1 *Ко*, конусное) или электрическая граната I +5 (взрыв (1d8 *Э*, 15 футов, СЛ 12)).

Атакующие способности: боевой стиль (коммандо), энтропийная рана.

Псевдозаклинания лашунты (УЗ 1):

1 в день — *обнаружение мыслей* (СЛ 11);

Неограниченно — *психокинетическая рука, ступор* (СЛ 10).

ТАКТИКА

Во время боя: перед сближением с противником культисты обстреливают его из дробовиков, а затем выхватывают длинные мечи.

Боевой дух: культисты сражаются насмерть.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +3; **Лвк:** +2; **Вын:** +1; **Инт:** +1; **Мдр:** +0; **Хар:** +1.

Навыки: Выживание +5, Запугивание +10, Мистицизм +5.

Черты: Упредительный выстрел.

Языки: всеобщий, кастровельский; ограниченная телепатия 30 футов.

Снаряжение: лашунтская «Кольчуга» I, *верный длинный меч*, 2 электрические гранаты I, универсальный дробовик с 25 дробовыми патронами, сухие пайки (2 недели), кредстик (150 кредитов).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Энтропийная рана (Св): культисты Пожирателя могут придать своим атакам частицу ненависти своего божества ко всему живому. Любое оружие ближнего боя, используемое культистом Пожирателя, получает дополнительный критический эффект «кровопускание 1d4». Если у оружия уже есть критический эффект, то при нанесении критического удара культист сам решает, какой эффект применяется — оружия или энтропийной раны.

Б5. Чертог отражений (КО 3)

В куполе чертога множество окон и люков, через которые в помещение поступает свежий воздух. На полу растёт слизистая плесень, образуя неровный круг.

Здесь, в голове Звездочёта, древние эльфийские астрономы обдумывали космические откровения и улучшали свои заклинания, позволяющие узреть далёкие галактики. На полу вырезан уже истёртый, но идеально симметричный круг из 12 звёзд, повторяющий форму Врат Двенадцати солнц. К сожалению, в борозды попадала вода и кусочки органики, поэтому там растёт плесень. Если герои потратят несколько минут на расчистку пола, то им откроется и само изображение, и окружающие его узоры, многие из которых напоминают слова и символы древнего языка, обнаруженного персонажами на Потоковом Камне!

Окна в ушах Звездочёта и маленькое окно в его затылке позволяют Саласк (см. «Существо» ниже) обстреливать героев.

Опасность: в этой зоне действует та же опасность, что и в зоне **Б4**.

Существо: когда-то Саласк была Блюстителем, но в самом начале карьеры её команда преследовала преступника на Апостэ и столкнулась с ужасным чудовищем. Сперва Саласк пыталась защитить товарищей, но вскоре лишь завороженно наблюдала, как чужеродная тварь разрывает её друзей на части и пожирает их. С тех пор она всё больше и больше жаждала наблюдать сцены резни и даже обманула свои последующие команды, заманив их в смертельные западни и радостно наблюдая за их гибелью. Когда Блюстители заподозрили предательство, Саласк уже вступила в число служителей Пожирателя, куда её завербовали, узнав о её болезненном пристрастии. С тех самых пор она служит Тахомену как проводник и убийца: лидер строит хитроумные планы, а Саласк устраняет указанные им цели.

Саласк использует эту зону в качестве основной снайперской позиции, но при необходимости переходит в другое место.

САЛАСК КО 3

Опыт 800

Женщина, ширрен.

Хаотичный злой средний гуманоид (ширрен).

Иниц.: +4; **Восприятие:** слепое чутьё (вибрация) 30 футов.; **Внимание** +8.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 45

ЭКБ: 14; **ККБ:** 16.

Стойкость +5; **Реакция** +5; **Воля** +4.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: тактический дуэльный меч +8 (1d6 + 4 *Р*).

Дистанционная: тактическая винтовка «Ширренский глаз» +11 (1d10 + 3 *Ко*).

Атакующие способности: опытный снайпер.

ТАКТИКА

Во время боя: Саласк всеми силами старается избежать ближнего боя. Она неторопливо и размеренно стреляет из снайперской винтовки, используя Скрытность и способность опытный снайпер для выстрела из засады. При приближении противника Саласк ищет новое укрытие.

Боевой дух: Саласк сражается, пока её ПЗ не опустятся до 10, после чего пытается сбежать. Если сбежать не удаётся, она сдаётся.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +4; **Вын:** +2; **Инт:** +0; **Мдр:** +1; **Хар:** –1.

Навыки: Атлетика +8, Блеф +8, Выживание +8, Дипломатия +8, Культура +8, Скрытность +13.

Языки: верчитский, всеобщий, ширренский; ограниченная телепатия 30 футов.

Прочие способности: землепроходец, общественный.

Снаряжение: касатский микрокордовый костюм I, тактический дуэльный меч, тактическая винтовка «Ширренский глаз» с 50 патронами для длинноствольного оружия, 2 *сыворотки исцеления (тип 1)*, персональный коммуникатор, сухие пайки (3 недели), кредстик (1 000 кредитов).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Землепроходец (Экс): при определении скорости стратегического перемещения Саласк бездорожье считается для Саласк тропой, а тропа — шоссе.

Опытный снайпер (Экс): Саласк умеет оставаться спрятанной при стрельбе по удалённым целям. При совершении проверки Скрытности для выстрела из засады существа, находящиеся от неё на расстоянии 50 и более футов, получают штраф –10 к проверкам Внимания при попытке её заметить. Штраф увеличивается до –20, если существо находится на расстоянии 150 и более футов.

Сокровища: когда-то в чертоге висел гобелен, расшитый бусинами из опалов. Он давно сгнил, а бусины рассыпались по полу. Каждая стоит 80 кредитов, и герои без труда найдут 8 из них. Чтобы отыскать все 15, потребуется успешная проверка Внимания со СЛ 19.

Развитие: если персонажам удастся взять Саласк живьём, она с радостью поделится немногочисленными заповедями Пожирателя касательно уничтожения всего живого, но о конкретных планах Тахомена рассказывать откажется. Ей известно лишь, что Тахомен что-то увидел в видеозаписи с Потокового Камня, считает, что увиденное связано с Храмом Двенадцати, и надеется разузнать побольше, посетив древний храмовый комплекс. Сама Саласк была занята переходами туда-обратно в попытках задержать героев, поэтому сама храма не видела и знает лишь, что Тахомен уверен, что в нём скрыты знания, позволяющие приблизить уничтожение галактики.

Будучи взятой в плен, Саласк исполняет все приказания, но регулярно телепатически напоминает персонажам, что всему придёт конец и Пожиратель поглотит всё и вся. Она ждёт возможности сбежать и надеется, что персонажам повстречаются другие культисты: в этом случае она выберет удачный момент, чтобы вырваться, и будет телепатически рассказывать культистам о сильных и слабых сторонах героев.

Коммуникатор Саласк защищён паролем (проверка Компьютеров со СЛ 20 для разблокировки), и на нём есть переписка с другим подразделением (которым командует Тахомен), в которой она оповещает его о своих перемещениях через джунгли и успехах против героев. Кроме этого, там есть множество видеозаписей эоксийских реалити-шоу и кровавых единоборств, в основном спродюсированных элебрианской знаменитостью Зо!, включая полный сезон невообразимо жестокого шоу «Экстремальный бой на выживание!»

Б6. Смотровая площадка

От основной лестницы, ведущей из зоны **Б4** в зону **Б5**, отходит более крутой лестничный пролёт, в конце которого расположен 60-футовый подъём на поднятую ладонь Звездочёта — ряд опор, взобраться по которым можно, совершив проверку Атлетики со СЛ 5. На сложенной пригоршней ладони достаточно места для нескольких существ, но обрамлявших её поручней давно уже нет.

Событие 5: Нападение ксариков (КО 6)

Данное событие происходит, когда герои уничтожили культистов, укрывшихся в Звездочёте. Персонажи, скорее всего, захотят восстановить ПЖ и исследовать монумент и окрестности более тщательно, но передышка будет непродолжительной.

Существа: два охотившихся неподалёку ксарика почуяли сразу несколько новых запахов. Любопытные и очень голодные хищники обходят площадь по периметру и после этого приближаются к Звездочёту. В зависимости от того, чем герои заняты во время отдыха, они вполне могут заметить приближающихся ксариков и обстрелять их издалека, пока те пересекают площадь. Если ксарики серьёзно ранены, то они заползают в укрытие и ждут, пока быстрое исцеление излечит их, после чего нападают на героев

КСАРИКИ (2) — КО 4

Опыт 1 200 за каждого

НР: 52 у каждого; **ПР:** 3 у каждого (*«Инопланетный архив»*, стр. 52).

ТАКТИКА

Во время боя: ксарики достаточно умны, чтобы использовать укрытия. Каждый сперва атакует выбранную цель издалека, чтобы применить способность усвоение адаптации против раненого противника. Вступив в ближний бой, хищники используют щупальца, чтобы наносить удары и копировать способности врагов.

Боевой дух: ксарики сражаются до смерти.

Развитие: разобравшись с ксариками, герои могут за оставшиеся несколько дней добраться к Храму Двенадцати (зона **В**).

B. ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ
1 клетка = 5 футов
B1
B2
B3
B4
B5
B6
B6
B6
B6
B6
B7
B8
B9

ЧАСТЬ 3: ЗАТЕРЯННЫЙ ХРАМ

Чем ближе персонажи подходят к Храму Двенадцати, тем круче становится подъём. К тому времени, как до цели путешествия останется полдня пути, джунгли слегка редеют и уступают место полосе зелёной холмистой равнины, изрезанной извилистыми ручьями, берущими исток среди высоких пиков Поющей гряды к западу и к северу.

Вскоре герои достигают руин, которые Халкуим Зан назвал «Покинутым городом», но тысячелетия назад эти развалины были небольшим эльфийским поселением Лоскьялуа, обеспечивавшим Храм Двенадцати и живущих там астрономов. Жители строили дома на многоярусном фундаменте, чтобы создать ровную поверхность на склоне, а также потому, что эльфы считали, что перепад высот символизирует благословение небес. В результате верхние слои общества жили на вершинах низких пирамид, которые местами соединялись, образуя акрополь, или верхний город, где обитала знать. После ухода эльфов их дома разрушились, ветер засыпал их землёй, в которой проросли растения, и в результате город превратился в кладбище пирамид, возвышающихся над поверхностью на высоту от 2 до 25 футов. В Лоскьялуа несколько сотен строений — это редчайшая археологическая находка, одни только раскопки и описание всех находок потребуют многих лет упорной полевой работы. Впрочем, героев гораздо больше интересует сохранившийся храм и обсерватория — собственно, Храм Двенадцати, который расположен на несколько сот футов выше на склоне пика Алуэнар, одной из высочайших гор Поющей гряды.

Сюжетная награда: если герои доберутся до Храма Двенадцати в течение 11 дней с момента выхода из Мыса Турхалу, они получают 1 200 опыта. Если дорога заняла не более 13 дней, они получают только 600 опыта, а если путешествие заняло ещё дольше, то дополнительного опыта персонажи игроков не получают.

В. ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ

Когда персонажи игроков приближаются к Храму Двенадцати, прочитайте или своими словами перескажите следующее.

На выступе на склоне горы опасно расположился храм из искусно отёсанного камня. В центре здания возвышается одинокая башня, увенчанная куполом. На внушительном фасаде здания расположено множество высоких застеклённых окон, из-за которых он блестит на солнце. В скале вырезаны широкие ступени, образующие извилистую лестницу, ведущую к храму из развалин в предгорьях.

Когда эльфы Оатиа основали Лоскьялуа, они построили скромное святилище Дезны на склоне горы, на высоте в несколько сотен футов над городом. Там они могли очиститься и вознести богине молитву, перед тем как отправиться в высокогорье, где разрежённая атмосфера позволяла лучше наблюдать за звёздами. Поселение росло, и находки астрономов становились всё более значимыми, поэтому эльфы вырезали в скале лестницу, создав крутой, но прямой путь к святилищу, которым пользовались как астрономы, использовавшие в основном вычисления и научные приборы, так и учёные-священники, сочетавшие прорицания с данными, полученными их коллегами-астрономами.

Во второй половине существования Лоскьялуа эльфы установили контакт с экстраординарной инопланетной сущностью Иброй, который впоследствии стал известен в мирах Соглашения как бог загадок Вселенной, космоса и небесных тел. Оатиа начали поклоняться Ибре задолго до того, как на Кастровеле узнали о его существовании, окружили святилище Дезны более впечатляющим храмом и посвятили новое строение почитанию обоих божеств, назвав его Храмом Двенадцати в честь открытого ими необычного круглого созвездия. В какой-то момент астрономы достигли предела возможностей магии и технологии, и им стало ясно, что в этом месте они уже не получат новых знаний, поэтому они покинули храм, оставив в нём достаточно систем защиты, чтобы знания не попали в руки недостойных, и отправились в далёкие миры.

Когда-то в храмовом комплексе было множество пристроек, в которых хранилось оборудование, еда и жили сами учёные, но, в отличие от храма, они строились не на века, поэтому большая их часть разрушилась.

Все надписи в Храме Двенадцати выполнены на эльфийском языке. Если герои не умеют ни читать на этом языке, ни переводить с него, они мало что узнают из обнаруженных записей. Кроме этого, сам храм мешает любой связи в радиусе нескольких тысяч футов вокруг себя, создавая достаточно помех, чтобы помешать передаче данных посредством коммуникаторов или компьютеров.

В1. Путь просветления (КО 5)

Когда Храм Двенадцати начал принимать больше паломников и за ним потребовался лучший уход, эльфы вырезали в крутом горном склоне лестницу, ведущую прямо к храму. Эта дорога получила имя Путь просветления, и на каждой её площадке располагался маленький памятник, на котором были вырезаны слова космической мудрости, но их, к сожалению, не пощадило время. Подъём достаточно крутой — согласно учениям Ибры, величайшие открытия требуют упорного труда. На подъёме расположено и множество ловушек, но часть обезвредили проходившие здесь ранее культисты, а часть просто пришла в негодность. Поскольку Халкуим Зан не подозревал об истинном предназначении храма, он назвал эту дорогу «Лестница в вечность».

Существо: культисты Пожирателя проглядели одну ловушку, которая обстреляла их магическими дротиками и смертельно ранила одного из них. Группа бросила товарища и продолжила восхождение. Умирающий лашунта привлёк внимание молодого горного угря, огромного жукоглазого хищника, который лишь недавно стал охотиться самостоятельно. С точки зрения угря, культист — крайне питательная еда, поэтому при появлении героев хищник занят

ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ
ЧАСТЬ 1: РАССЛЕДОВАНИЕ В КУАБАРАТЕ
ЧАСТЬ 2: УКУЛАМСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ
ЧАСТЬ 3: ЗАТЕРЯННЫЙ ХРАМ
КАСТРОВЕЛЬ
КУЛЬТ ПОЖИРАТЕЛЯ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

тем, что жадно пожирает плоть лашунты. Заметив героев, он нападает, чтобы защитить свою добычу и обеспечить себе дальнейшее пропитание, но если его ПЗ опустятся до 15 или ниже, он сбежит.

МОЛОДОЙ ГОРНЫЙ УГОРЬ КО 5

Опыт 1 600

Нейтральное крупное животное (*«Инопланетный архив»*, стр. 26).

Иниц.: +7; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +11.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 76

ЭКБ: 17; **ККБ:** 19.

Стойкость +9; **Реакция** +9; **Воля** +4.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: укус +14 (1d6 + 9 Ко).

Занимаемое пространство: 10 футов.; **Зона досягаемости:** 5 футов.

Атакующие способности: парализующий взгляд (60 футов, СЛ 13).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +3; **Вын:** +2; **Инт:** –4; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +16, Скрытность +11.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Парализующий взгляд (Экс): один лишь взгляд фасетчатых глаз горного угря заставляет большинство живых существ застыть в оцепенении. Живое существо, начавшее ход в пределах 60 футов от горного угря и способное его видеть, должно пройти испытание Стойкости со СЛ 13 и при провале парализовано на 1 раунд. Существо, успешно прошедшее испытание, невосприимчиво к парализующему взгляду этого горного угря на 24 часа. На незрячих существ и других горных угрей эта способность не действует.

Сокровища: большая часть снаряжения погибшего культиста уничтожена, но герои могут найти аккумулятор (с 17 зарядами) и охотничий нож.

B2. Завеса (КО 6)

Вход в Храм отделяет изогнутый ряд из полуразрушенных колонн, установленных по краю небольшой площади.

Эльфы Оатиа использовали *аюдары*, ведущие на соседние миры, но не владели технологией космических полётов. Будучи неспособными дотянуться до космоса, они воздвигли символический барьер, защищающий храм от мирских помех, подобно астрономам, старавшимся избегать постороннего света, чтобы лучше видеть звёзды. Эту священную преграду эльфы называли Завесой.

С площади на северо-запад уходит крутая и узкая тропа, которая, петляя, поднимается в гору более чем на милю и ведёт к главной обсерватории храма и *аюдаре*, через которую эльфы ушли с Кастровеля. Мы не описываем разрушенную обсерваторию в этом приключении, но Тахомен и несколько культистов уже поднимались туда, чтобы развернуть на вершине внутрисистемный коммуникатор и передать информацию о находках на базу культистов Пожирателя, спрятанную среди астероидов Диаспоры. К тому времени, как герои добираются до храма, культисты уже передали данные и готовятся к спуску вниз (см. **событие 6**).

Существо: после эльфов остались не только многочисленные ловушки, но и один из их числа, призванный охранять оставленное наследие и направлять тех, кто ищет лишь знаний и ничего, кроме них. На роль стража вызвался один из воителей-монахов, эльф по имени Панеллиар, почитавший Ибру, создавая оружие из космических энергий. Панеллиар совершил ряд ритуалов, запечатав свой дух и разум в теле нежити. За то долгое время, что он стоял на страже, лишь несколько созданий попытались проникнуть в храм. Среди них были Халкуим Зан, которого Панеллиар отогнал силой, и культисты во главе с Тахоменом, который подчинил стража заклинанием *управление нежитью* и убедил его атаковать всякого, кто войдёт в храм.

При приближении персонажей Панеллиар выходит вперёд и жестом указывает им остановиться перед Завесой, после чего торжественно произносит приветствие на эльфийском и приказывает уйти прочь. Если герои не понимают его, он повторяет речь на небесном, а при невозможности устного общения объясняется краткими жестами. Ниже перечислены возможные вопросы персонажей и ответы стража.

— Кто ты?

— Панеллиар, Солнечное Копьё Непостижимого. Мой долг — охранять это место от всякого, кто возжелает осквернить открытия моего народа или обратить их во зло.

— Что это за место?

— За моей спиной возвышается Храм Двенадцати, последнее хранилище знаний моего народа в этой солнечной системе. Передо мной стоит Завеса, за которой мирское незнание тает под лучами космического просвещения. Это священное место.

— Как долго ты здесь находишься?

— В хронологии Вселенной мой дозор — лишь мимолётное мгновение. Если же считать обороты Кастровеля вокруг светила, он длился тысячелетия.

— Проходил ли здесь кто-то другой?

— Несколько веков назад ко мне приходил сын Голариона. Он желал заполучить хранимые знания ради собственной славы, поэтому я воспротивился ему насилием. Недавно прибыл отряд лашунт и незнакомый мне инопланетянин. Я сразу узнал в них приспешников Поглотителя звёзд, которым сюда вход заказан, но устремления и магия их лидера были столь сильны, что я уступил. («Сын Голариона», про которого рассказывает Панеллиар, — Халкуим Зан, которого он помнит как бессовестного лжеца и глупца, а недавно прибывший отряд возглавляет Тахомен, лидер культа.)

— Куда отправились лашунты?

— Они вошли в храм и изучили хранимые внутри тайны. Некоторые впоследствии взошли на гору, чтобы воззвать к небесам в переносном святилище, которое они взяли с собой. Другие остаются внутри. («Переносное святилище» — внутрисистемный коммуникатор культистов, но поскольку Панеллиар незнаком с современными технологиями, предназначение устройства ему неведомо.)

— Можем ли мы войти?

— Глашатай Поглотителя звёзд не желает пускать вас внутрь, и, следуя его воле, я настаиваю на том же и прошу вас удалиться.

Если после разговора с Панеллиаром персонажи игроков игнорируют его требования и не желают уходить, он воплощает своё звёздное оружие и нападает.

ПАНЕЛЛИАР КО 6

Опыт 2 400

М, уникальная нежить, эльф, солярион.

Нейтральная средняя нежить.

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +13.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 90

ЭКБ: 19; **ККБ:** 19.

Стойкость +8; **Реакция** +6; **Воля** +7.

Невосприимчивость: невосприимчивости нежити (см. стр. 54).

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: звёздное копьё +16 (1d8 + 1d4 + 11 *Ко*; крит.: ранение).

Дистанционная: импульсный дротик +13 (1d10 + 6; крит.: поджигание 1d6).

Атакующие способности: звёздные откровения (импульсный дротик, корона (2d6 *О*, устойчивость к холоду 10), сверхновая (радиус 10 футов, 7d6 *О*, СЛ 14), чёрная дыра (25 футов, притягивание 15 футов, СЛ 14)).

ТАКТИКА

Во время боя: Панеллиар предпочитает фотонный режим и в начале боя входит в него, активируя корону. Он более привычен к ближнему бою, но редко обращает внимание на бойцов ближнего боя (особенно если они получают урон от короны) и сосредотачивает атаки на стрелках и заклинателях.

Боевой дух: если Панеллиар уже побеседовал с персонажами, то сражается, пока не будет уничтожен. Если же нет, то он сражается, пока его ПЗ не опустятся до 35, после чего взывает к временному перемирию, чтобы поговорить с противниками и выяснить, что они хотят. Если ему не удастся убедить их уйти после ответа на интересующие их вопросы, он продолжает бой.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +3; **Вын:** —; **Инт:** +1; **Мдр:** +1; **Хар:** +2.

Навыки: Атлетика +13, Мистицизм +13, Проницательность +18.

Языки: небесный, эльфийский.

Прочие способности: звёздная гармония (см. стр. 54), звёздное воплощение (оружие: звёздное копьё), неживой (см. стр. 54).

Снаряжение: древний эльфийский боевой доспех (архаичный), слабейший глюонный кристалл.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Импульсный дротик (Св): в качестве основного действия Панеллиар может выпустить в противника дротик из звёздной энергии, совершив дистанционную атаку (максимальная дальнобойность 60 футов) против ЭКБ цели. При попадании дротик наносит 1d10 + 6 урона огнём и обладает критическим эффектом «поджигание 1d6».

Развитие: если героям каким-то способом удастся рассеять заклинание *управление нежитью*, то Панеллиар не будет с ними сражаться, подарит свой глюонный кристалл в знак благодарности и даже поможет сразиться с культистами в храме. После этого он до конца приключения будет бродить внутри храма, общаясь с героями, если они этого захотят, но не оказывая дальнейшей помощи до тех пор, пока не закончит очищать святыню, — в конце концов, он верит, что искатели знаний основную часть работы должны проделать самостоятельно.

ПАНЕЛЛИАР

B3. Вестибюль

Деревянные двери, ведущие в храм, украшены резными узорами и благодаря различным пропиткам и инкрустации металлом сохранились до наших дней. Они не заперты и не представляют серьёзного препятствия (5 ПЗ, твёрдость 5, СЛ выламывания 10).

Тридцатифутовые стены вестибюля от самого пола до изогнутого потолка покрыты широкими дугами с созвездиями, которые через равные интервалы помечены тонкими линиями и числами.

В центре комнаты из пола торчат ряды коротких колышков — здесь в пол были встроены лезвия, которые должны были изрезать незваных гостей. Культисты обезвредили ловушку, она больше не представляет угрозы.

Изображённые созвездия и дуги показывают перемещение основных звёзд и галактик по ночному небу, но расположение созвездий не совпадает с их расположением в небе Кастровеля. Если персонаж умеет читать на эльфийском и успешно пройдёт проверку Физических наук со СЛ 15, то ему удастся понять, что, хотя расположение созвездий скорее художественное, зато дуги с научной точки зрения точны и показывают точные даты, в которые звезда восходит на небосклон, и её движение в течение года.

Кроме этого, среди созвездий есть два неизвестных: ломаная линия из шести звёзд и идеальный круг из двенадцати.

Совершив проверку Мистицизма со СЛ 10, герой может опознать первое созвездие как неведомое, но часто изображаемое в священном символе Ибры.

Что удивительно, для дуги созвездия Ибры указаны неверные даты и координаты, необъяснимые с астрономической точки зрения. Тем не менее успешная проверка Физических наук со СЛ 19 прояснит ситуацию: это не истинные координаты, а зашифрованные инструкции по обходу ловушки в зоне B4.

Второе созвездие представляет собой Врата Двенадцати солнц, но персонажи, скорее всего, смогут это понять, только если уже ознакомились с древними эльфийскими записями в святилище (зона B8), — в таком случае они узнают созвездие, успешно пройдя проверку Физических наук со СЛ 15.

B4. Совирианская галерея (КО 3)

Во внешней стене этой галереи расположено почти сто высоких и узких окон, через чьи мутные стёкла еле струится бледный свет. На внутренней стене изображено ночное небо, усыпанное звёздами, а на полу вырезаны десятки стилизованных изображений звёзд с исходящими от них лучами.

Этот зал был назван Совирианской галереей, потому что изображение на внутренней стене показывает ночное небо над Совирианом, расположенным в южном полушарии (что можно понять, успешно совершив проверку Физических наук со СЛ 20).

Ловушка: вырезанные на полу изображения в ширину примерно 2 фута, и существа достаточно легко могут перепрыгнуть с одной звезды на другую. Всё это — часть магической ловушки, которая при срабатывании обстреливает нарушителей частицами разрушительной энергии, но её можно обойти, прыгая по звёздам в определённом порядке (он указан на изображении созвездия Ибры в зоне B3).

Если герои знают правильный порядок, они могут пройти через эту зону с половиной обычной скорости, не активируя ловушку.

ЗВЕЗДОПАД — КО 3

Опыт 800

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 24; **Обезвреживание:** Мистицизм со СЛ 19 (нарушить течение магических энергий).

Условие: местоположение; **Перезарядка:** 1 минута; **Обход:** следование по символам в порядке, указанном на созвездии Ибры (требует проверки Физических наук со СЛ 19 для расшифровки; см. описание зоны B3).

Первичный эффект: с потолка осыпается дождь светящихся звёзд, поражающих всех существ в области действия и наносящих 5d6 урона (половину огнём, половину электричеством); испытание Реакции (СЛ 14) ½ урона; несколько целей (все цели в области 25×30 футов); **Вторичный эффект:** каждое существо, провалившее испытание Реакции, на 10 минут покрывается сверкающими частицами света, получая штраф –10 к проверкам Скрытности, и не получает преимуществ из-за плохой видимости; испытание Воли (СЛ 14) отменяет эффект.

B5. Укуламская галерея (КО 5)

В западной стене этой галереи расположены три двери. На изогнутой внутренней стене изображено ночное небо, усыпанное звёздами.

Этот зал был назван Укуламской галереей, потому что изображение на стене показывает ночное небо над Укуламом, расположенным в северном полушарии (что можно понять, успешно совершив проверку Физических наук со СЛ 20). В центре зала расположена восьмиугольная каменная платформа высотой в три фута, которая раньше служила вторым алтарём, а сейчас на ней лежит небольшая груда промышленной взрывчатки (см. «Опасность» ниже).

Существа: после того как Тахомен вынес из храма всё, что было нужно культу Пожирателя, он оставил в нём двух культистов под командованием Ависсы, культистки-сапёра, чтобы заложить взрывные заряды и разрушить храм в качестве дара своему беспощадному божеству. Когда культисты слышат вошедших в храм персонажей игроков, они готовятся к бою и занимают доступные укрытия.

АВИССА — КО 3

Опыт 800

Женщина, кораша лашунта, солдат.

Хаотичный злой средний гуманоид (лашунта).

Иниц.: +2; **Внимание** +8.

ЗАЩИТА — **ПЗ:** 41

ЭКБ: 15; **ККБ:** 18.

Стойкость +5; **Реакция** +3; **Воля** +4.

ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ
ЧАСТЬ 1: РАССЛЕДОВАНИЕ В КУАБАРАТЕ
ЧАСТЬ 2: УКУЛАМСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ
ЧАСТЬ 3: ЗАТЕРЯННЫЙ ХРАМ
КАСТРОВЕЛЬ
КУЛЬТ ПОЖИРАТЕЛЯ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

АТАКА

Скорость: 20 футов.

В ближнем бою: боевая перчатка-цестус +8 (1d4 + 7 Д).

Дистанционная: ручной пулемёт +11 (1d10 + 3 Ко).

Атакующие способности: боевой стиль (рунический воин), сокрушительный обстрел.

Псевдозаклинания лашунты (УЗ 3):

1 в день — *обнаружение мыслей* (СЛ 12);

Неограниченно — *психокинетическая рука, ступор* (СЛ 11).

ТАКТИКА

Во время боя: Ависса обстреливает врагов одиночными выстрелами, до тех пор пока не сможет поразить несколько целей автоматическим огнём из пулемёта. Когда у неё заканчиваются патроны, она оценивает ситуацию и либо перезаряжает пулемёт, либо вступает в ближний бой.

Боевой дух: Ависса сражается до смерти. Когда её ПЗ опускаются до 15 и шансов на выживание у неё немного, она активирует свой детонатор (см. «Опасность» ниже).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +2; **Вын:** +1; **Инт:** +0; **Мдр:** –1; **Хар:** +1.

Навыки: Атлетика +8, Запугивание +8, Инженерное дело +13.

Языки: всеобщий, кастровельский; ограниченная телепатия 30 футов.

Прочие способности: руна рыцаря-колдуна.

Снаряжение: стандартный бронекостюм «Вызов», боевая перчатка-цестус, ручной пулемёт (руна рыцаря-колдуна) со 120 патронами для тяжёлого оружия, детонатор, сухие пайки (2 недели).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Сокрушительный обстрел (Экс): каждое существо, которому Ависса нанесла урон, ведя автоматический огонь из пулемёта, должно пройти испытание Воли со СЛ 12 и при провале потрясено на 1d3 раунда.

АВИССА

КУЛЬТИСТЫ ПОЖИРАТЕЛЯ (2) КО 1

Опыт 400 за каждого

ПЗ: 20 у каждого (см. стр. 24).

Опасность: взрывчатка на алтаре ещё не подготовлена к взрыву и не подключена к детонатору, поэтому взорвать её можно лишь при помощи электрического разряда (например, урона электричеством); персонажи игроков могут опознать взрывчатку и способ её детонации при помощи проверки Инженерного дела со СЛ 14. Взрывчатка, установленная надлежащим образом, крайне опасна, но её взрыв на открытой местности аналогичен взрыву зажигательной гранаты II (испытание Реакции со СЛ 13 уменьшает урон вдвое).

Культисты уже успели заложить немало зарядов по всей зоне — недостаточно, чтобы разрушить всё здание, но взрыв сможет обвалить часть потолка. У культистки по имени Ависса (см. блок параметров выше) есть детонатор, связанный с установленной взрывчаткой; в качестве сопутствующего действия она может его достать, а для активации действия не требуется. Если она активирует взрывчатку, части потолка обрушиваются на выделенную штриховой линией на карте область, нанося всем находящимся в ней существам 1d12 дробящего урона (испытание Реакции со СЛ 14 уменьшает урон вдвое), и создают в области плохую видимость на 1d3 раунда, подняв облако пыли.

Сокровища: после победы над культистами установленная взрывчатка почти не опасна, поэтому игроки вполне могут осторожно её обезвредить и извлечь, потратив на это 10 минут и совершив успешную проверку Инженерного дела со СЛ 20 для отключения устройства. Всего можно получить 10 зарядов, каждый из которых по своим свойствам идентичен зажигательной гранате I.

B6. Кабинеты

В этой части здания когда-то располагались офисы и лаборатории ведущих астрономов и учёных-священников, управлявших храмом. Теперь это лишь помещения, заваленные мебелью, которая от малейшего пинка рассыпается в пыль. Все двери не заперты и держатся на честном слове (ПЗ 5, твёрдость 5), и существо может проломить дверь, просто пройдя через неё и успешно совершив проверку Силы со СЛ 13.

ДОКТОР СОЛЬСТАРНИ

B7. Зал наблюдения

В самой южной точке храма расположен зал с высоким потолком и длинными окнами с мутными, выцветшими стёклами. Зал нависает над скалой, открывая вид на вырезанную в склоне горы лестницу и развалины поселения в предгорьях.

Существо: доктор **Ольмехия Сольстарни Вехир из дома Раймар, эхо сна Инширси** (нейтральная добрая, Ж, касата), похищенный из Куабаратского университета археолог, была связана и брошена здесь культистами, которые отправились патрулировать и минировать храм. Когда экспедиция Тахомена достигла Храма Двенадцати и использовала знания доктора Сольстарни об эльфийских традициях, чтобы обойти часть защитных систем, касата исчерпала свою полезность и была брошена здесь размышлять о неизбежной участи быть взорванной вместе с храмом. Тем не менее она не теряла присутствия духа и занимала себя изучением вырезанных на стенах орнаментов и надписей. Если доктор Сольстарни встретит персонажей до того, как они сразятся с культистами в зоне **B5**, она молча укажет, где прячутся её пленители. Если герои уже одержали победу, она встречает их с явным облегчением, особенно после того, как узнаёт, что их послал университет.

Доктор Сольстарни — археоастроном, занимающаяся изучением астрономических представлений, взглядов и изображений древних народов. Именно поэтому она считает Храм Двенадцати открытием всей своей жизни и желает изучить его подробнее, чтобы установить его истинное предназначение. Если бы у неё было достаточно припасов, она с радостью осталась бы здесь на несколько месяцев, но она знает, что у героев нет времени. Она в курсе большей части планов Тахомена и рассказывает, что ей удалось услышать.

«Как я и подозревала, так называемый Эйруб Пакаль оказался лишь маской. Моё похищение организовал лашунта по имени Тахомен, лидер одной из крупных ячеек культа Пожирателя. Как я поняла, он разузнал о древних текстах, связанных с путешествиями Халкуима Зана, и попытался нанять меня в качестве проводника и переводчика. Мне удалось узнать, что эльфы Оатиа были заворожены космосом и сперва почитали Дезну, но потом обнаружили несколько чужеродных сущностей и небесных тел и стали поклоняться им — в частности, созвездию из двенадцати звёзд, которое вполне может быть просто символом. Он вырубил меня, когда я отказалась помогать ему дальше, и я подозреваю, что во внутреннем святилище ему удалось узнать ещё что-то важное».

После освобождения доктор Сольстарни может последовать за персонажами игроков, но в бою от неё пользы мало. При необходимости вы можете использовать для неё параметры культиста Пожирателя без особых способностей. Доктор Сольстарни весьма сведуща в эльфийской культуре

ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ
ЧАСТЬ 1: РАССЛЕДОВАНИЕ В КУАБАРАТЕ
ЧАСТЬ 2: УКУЛАМСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ
ЧАСТЬ 3: ЗАТЕРЯННЫЙ ХРАМ
КАСТРОВЕЛЬ
КУЛЬТ ПОЖИРАТЕЛЯ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

и знает эльфийский, поэтому лучше попросить её помощи в переводе и трактовке храмовых текстов и изображений.

Сюжетная награда: если герои отыскали и освободили доктора Сольстарни, они получают 1 200 опыта.

B8. Внутреннее святилище (КО 4)

Когда-то это здание, выполненное в форме бабочки, было святилищем Дезны, но впоследствии превратилось во внутреннее святилище возведённого вокруг него храма Ибры. Разница в архитектурных стилях обеих построек заметна с первого взгляда. Астрономы Храма Двенадцати хранили в святилище записи о своих величайших открытиях, поэтому помещение заполнено книгами и свитками (см. «Развитие» ниже). Расположенная на севере винтовая лестница ведёт вверх, в высокую башню, где находится обсерватория (зона **B9**).

Существа: последним рубежом обороны святилища служат хранители знаний — магически оживлённые статуи, оставленные эльфами для защиты от воров. Хранители знаний не спешат нападать на эльфов, и если представители этой расы есть среди персонажей игроков, они могут совершить проверку Дипломатии со СЛ 18, чтобы убедить хранителей не нападать. Тахомен замаскировался под эльфа, чтобы обмануть стражей и спокойно изучить тексты.

ХРАНИТЕЛИ ЗНАНИЙ (2) КО 2

Опыт 600 за каждого

ПЗ: 28 у каждого (см. стр. 60).

ПАРАМЕТРЫ

Языки: эльфийский (не могут говорить).

Прочие способности: расовая традиция (эльфы).

Сокровища: среди древних текстов можно обнаружить несколько магических предметов: *камень чар полёта* (2 круг), *камень чар исцеления от недуга, камень чар увидеть невидимое* и *посох мистического исцеления*.

Развитие: главным сокровищем здесь являются открытия эльфов Оатиа и множество написанных до Разрыва книг, крайне ветхих, но с сохранившимся текстом. К счастью, Тахомен не удосужился вернуть документы туда, откуда он их брал, поэтому персонажи игроков находят ту же информацию, что и он. Большая часть документов написана на эльфийском, а некоторые — на небесном, драконьем и древнем варианте кастровельского, который весьма труден для современного читателя.

Если герои изучат документы (возможно, с помощью доктора Сольстарни), они узнают, что эльфы Оатиа, следуя собственному философскому учению, покинули Совириан и своих сородичей за тысячи лет до Разрыва и отправились на Укулам, чтобы посвятить жизнь созерцанию Вселенной. Методы их исследования быстро совершенствовались, и с помощью телескопов и магии прорицания эльфы обнаружили странное созвездие, двенадцать звёзд которого составляли в ночном небе идеальный круг. Чем дольше они изучали это созвездие, тем необычнее становились их сны, и влиятельные учёные-священники начали документировать увиденный и услышанный язык.

Эльфы углубляли знания и расширяли представления о галактике, они вступали в контакт со всё более и более странными и чуждыми существами, самым значимым из которых был Ибра — могущественное существо, которое, согласно записям эльфов, вполне могло ещё и не быть в то время божеством. Следуя учению Ибры, эльфы изучали загадочное круглое созвездие и узнали, что оно было искусственно создано невероятно древней и крайне высокоразвитой цивилизацией, живущей за множество световых лет от них самих.

Эльфы направили свои умы в космос, ощутили, как кольцо пульсирует неземными энергиями, и пришли к выводу, что это на самом деле врата. Оатиа назвали созвездие Вратами Двенадцати солнц и переименовали свой храм в его честь.

Некоторые из учёных считали, что за Вратами Двенадцати солнц удерживается огромная армия, другие же говорили, что врата усиливали мысли и сны другой галактики и служили ключом к невообразимым знаниям.

Самая популярная гипотеза, впрочем, гласила, что Врата Двенадцати солнц настолько мощны, что могут быть лишь супероружием огромной разрушительной силы или порталом к нему. Один из учёных-священников даже предполагал возможность существования некоего «Гасителя звёзд», который, вероятно, мог выкачать из звезды всю энергию, гипотетически превращая её в чёрный карлик. К несчастью, никаких данных о том, где находятся Врата Двенадцати солнц, нет, как если бы указание их местоположения было для эльфов табу.

Среди эльфов вспыхнули споры относительно предназначения врат, но они сходились во мнении, что, находясь в Лоскьялуа, они никогда не подтвердят свои теории и не достигнут просветления через исследования под боговдохновенным руководством Ибры.

Оатиа собрали всё необходимое и совершили ритуал, который в текстах называется лишь «Небесным путешествием». Подразумевается, что эльфы отправились в другую систему, но об успешности этого путешествия из имеющихся записей судить сложно.

Сюжетная награда: если персонажам игроков удалось расшифровать открытия эльфов, которые касаются Врат Двенадцати солнц, они получают 800 опыта.

B9. Обсерватория

Лестница поднимается более чем на 100 футов к широкой наблюдательной платформе с высокими парапетами.

Сокровища: от большей части располагавшегося здесь оборудования остались лишь ржавые пятна и битое стекло, но одно устройство уцелело. Этот механизм улавливает ментальные эманации со всей галактики, измеряет их и сохраняет для дальнейшего изучения. Данные помещаются в кристалл, место на котором закончилось давным-давно, но устройство продолжало записывать и архивировать данные, многократно повышая их плотность, в результате чего был случайно создан *кристалл способностей (тип 1)*, гудящий от хранимых в нём мечтаний и надежд миллионов разумов со всей галактики.

СОБЫТИЕ 6: ВОЗВРАЩЕНИЕ ПОЖИРАТЕЛЯ (КО 6)

Данное событие происходит, когда персонажи игроков провели достаточно времени, изучив храм и хранящиеся в нём записи, и готовятся пуститься в обратный путь.

Существа: лидер культа Тахомен и два оставшихся культиста спускаются с горы, закончив передачу данных о своих находках на тайную базу культа Пожирателя в Диаспоре. Саласк описала Тахомену внешность персонажей игроков, но он впервые наблюдает их вблизи. Тахомен раздобыл и передал информацию, которая может повлечь уничтожение всей галактики, поэтому ведёт себя крайне нагло и бесстрашно, дразня героев, пока его подчинённые кладут на землю части тяжёлого передатчика. Затем он вытаскивает и активирует детонатор, связанный со взрывчаткой в зоне **B5**. Если заряды всё ещё на месте, храм сотрясается от взрыва, но остаётся цел — с точки зрения Тахомена, это весьма прискорбно, но настраивает на подходящий лад перед боем. Если персонажи обезвредили заряды, то ничего не происходит; Тахомен с отвращением отбрасывает детонатор в сторону и атакует.

Тахомен — мистик-опустошитель (это новое дарование подробно описано на стр. 50 в разделе «Культ Пожирателя»).

КУЛЬТИСТЫ ПОЖИРАТЕЛЯ (2) — КО 1

Опыт 400 за каждого

ПЗ: 20 у каждого (см. стр. 24).

ТАХОМЕН — КО 5

Опыт 1 600

Мужчина, кораша лашунта, мистик.

Хаотичный злой средний гуманоид (лашунта).

Иниц.: +1; **Внимание** +11.

ЗАЩИТА — **ПЗ:** 55

ЭКБ: 17; **ККБ:** 18.

Стойкость +6; **Реакция** +4; **Воля** +8.

Устойчивость: огонь 5, холод 5.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: охотничий нож +8 (1d4 + 7 *Р*).

Дистанционная: дезинтеграторный пистолет «Ликвидатор» +10 (1d10 + 5 *К*).

Атакующие способности: кровавая метка (см. стр. 50), разрушительное буйство (см. стр. 50).

Псевдозаклинания лашунты (УЗ 5):

1 в день — *обнаружение мыслей* (СЛ 16);

Неограниченно — *психокинетическая рука, ступор* (СЛ 15).

Псевдозаклинания мистика (УЗ 5):

Неограниченно — *связь разумов*.

Известные заклинания мистика (УЗ 5; дистанционная атака +10):

2 круг (3 в день) — *диск силы, кислотная среда, управление нежитью* (СЛ 17);

1 круг (6 в день) — *отражающая броня* (СЛ 16), *плотоядность* (см. стр. 51), *удар по разуму* (СЛ 16);

0 (неограниченно) — *телекинетический снаряд, утомление* (СЛ 15).

Дарование: опустошитель (см. стр. 50).

ТАКТИКА

Перед боем: перед спуском к храму Тахомен сотворяет *отражающую броню*.

Во время боя: Тахомен предпочитает атаковать заклинаниями издалека, но не упустит возможности изрезать противника, рискнувшего подойти к нему.

Боевой дух: Тахомен отправил необходимые данные единомышленникам, поэтому будет рад пасть в бою и кануть в манящее небытие.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +1; **Вын:** +3; **Инт:** +0; **Мдр:** +5; **Хар:** +2.

Навыки: Запугивание +16, Мистицизм +16, Проницательность +11.

Языки: всеобщий, демонический, кастровельский, эльфийский; ограниченная телепатия 60 футов.

Снаряжение: т-костюм I (терморегулятор [тип 1]), дезинтеграторный пистолет «Ликвидатор» (см. стр. 52) с 3 аккумуляторами (20 зарядов в каждом), детонатор, ИРП (5), охотничий нож, персональный коммуникатор, *пси-усилитель*, сухие пайки (2 недели).

Сокровища: культисты несли с собой внутрисистемный коммуникатор с компьютером 2 ранга, на который в качестве средств защиты были установлены сетевой экран и стирание данных (см. «Развитие» ниже). Коммуникатор разобран на три громоздкие части, но после сборки приходит в полностью рабочее состояние.

Развитие: после победы над Тахоменом персонажи могут осмотреть принесённый культистами коммуникатор. Устройство очень тяжёлое и, даже будучи разобранным на части, требует нескольких сильных носильщиков для перемещения. Компьютер коммуникатора можно включить даже в разобранном состоянии, а для получения доступа к незащищённому журналу связи требуется проверка Компьютеров со СЛ 10. Тахомен тщательно стёр всю историю переписки, предшествующую экспедиции, но персонажи могут установить, что около 3 часов назад коммуникатор использовался для отправки сообщений и передачи большого количества данных.

Чтобы получить больше информации, персонажу необходимо успешно совершить проверку Компьютеров со СЛ 21, чтобы взломать установленный в коммуникаторе компьютер 2 ранга. Получив доступ к системе, герои могут прочитать последние сообщения Тахомена. В них описывается примерно то же, что героям удалось узнать в зоне **B8**, но с гораздо более зловещей уверенностью: Тахомен считает, что созвездие из 12 звёзд, Врата Двенадцати солнц, открывает вход в демиплан, в котором скрыто супероружие немыслимой мощи. Лидер культа полагает, что Потоковый Камень — лишь крошечный фрагмент «Гасителя звёзд», оторвавшийся от основной части, когда кусочек демиплана попал в Поток в результате чьего-то потокового перелёта. Кроме этого, Тахомен рекомендует служителям Пожирателя бросить все возможные силы на поиски Врат Двенадцати солнц (и «Звездного гасителя»), пока этого не сделал кто-нибудь другой. В довершение ко всему описанному, персонажи могут получить примерные координаты адресата сообщения: участок Диаспоры, насчитывающий несколько сотен астероидов.

Доступ к банковскому счёту Тахомена скрыт за сетевым экраном, который можно взломать при помощи успешной проверки Компьютеров со СЛ 23, но после второй неудачной попытки взлома сработает стирание данных. На этом банковском счёте 2 000 кредитов.

ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ
ЧАСТЬ 1: РАССЛЕДОВАНИЕ В КУАБАРАТЕ
ЧАСТЬ 2: УКУЛАМСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ
ЧАСТЬ 3: ЗАТЕРЯННЫЙ ХРАМ
КАСТРОВЕЛЬ
КУЛЬТ ПОЖИРАТЕЛЯ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

После победы над Тахоменом и его ячейкой культа Пожирателя персонажи игроков могут исследовать Храм Двенадцати столько, сколько захотят. Тем не менее информация о том, что Врата Двенадцати солнц могут вести к супероружию невообразимой силы, не говоря уж о том, что культ Пожирателя знает о нём и активно ведёт его поиски, должна заставить героев вернуться к цивилизации как можно скорее. Даже если «Гаситель звёзд» всего лишь вымысел, служители Пожирателя могут использовать легенду о нём для привлечения новых членов и совершить ужасные злодеяния во имя своего безразличного божества. Сам факт связи кастровельской ячейки культа с другими культистами где-то в мирах Соглашения должен послужить достаточной причиной для возвращения героев на Мыс Турхалу, а впоследствии — в Куабарат.

Если герои прибудут в Куабарат вместе с доктором Сольстарни, профессор Мухали будет очень рада видеть коллегу в целости и сохранности, а руководство университета в награду за услуги предложит каждому персонажу поступление и бесплатное обучение сроком до трёх лет. Вместо этого персонаж может получить от университета «исследовательский грант» в размере 1000 кредитов (как распорядиться грантом, персонаж решает самостоятельно)

Герои могут сообщить Чискиску о своих находках, послав ему сообщение или прибыв на станцию «Авессалом» лично. Служители Пожирателя активно ищут Врата Двенадцати солнц, и миры Соглашения нуждаются в персонажах игроков как никогда — каждый день на счету. В следующем выпуске серии приключений «Мёртвые солнца» под названием «Расколотые миры» героям предстоит помешать планам культистов и посетить астероидные поля Диаспоры и города-некрополи Эокса в поисках информации об инопланетном супероружии.

КАСТРОВЕЛЬ
СЕВЕРНЫЕ СТУПЕНИ
Западное море
УКУЛАМ
Лоскьялуа
Щитовые горы
Лабиринт Калирия
Мыс Турхалу
Река Ральхома
Поющая гряда
Река Яро
База Эзоват
Экспедиции Ваклохара
Куабарат
МАССИВ АЙКЛ
Станция 9
Морская Корона
Сломанные Умы
Океан Леменор
Разбитое море
Куарик
КОЛОНИИ
Королевская Скала
Пролив Славы
Кебенот
Залив Легионов
Равнины Ру
Валы
Чиск
Сторожевой пост Кинай
Гнездовые горы
Челюсти Матери
Башни Памяти
Озеро Кечавас
Зизик
Хребет Сетэ

Ледник Кай-Хебла
Джабаск
Лаубу Меса
Мерцающие джунгли
Океан Леменор
Река Таракеши
Океан Туманов
Озеро Нехан
Кандарес
АСАНА
Море Зубов
Парящие скалы
Кордона
Длань Клариэль
Сплетённая река
Теласия
Нерундель
Эл
СОВИРИАН
Море Солёных Льдов
Хребет Коринат
Южный Дозор
ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ
ЧАСТЬ 1: РАССЛЕДОВАНИЕ В КУАБАРАТЕ
ЧАСТЬ 2: УКУЛАМСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ
ЧАСТЬ 3: ЗАТЕРЯННЫЙ ХРАМ
КАСТРОВЕЛЬ
КУЛЬТ ПОЖИРАТЕЛЯ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

Кастровель — жаркая и влажная планета с насыщенной атмосферой, континенты которой сплошь покрыты джунглями, в которых обитают ящероподобные хищники, ходячие плотоядные растения, а во время периодического цветения растений, «смертоносного расцвета», случаются опустошительные плесневые бури. На Кастровеле можно найти практически всё разнообразие планетарных биомов, но он остаётся одновременно и диким, и густонаселённым: современные города и передовые промышленные комплексы защищены от хаоса первобытной природы электрическими изгородями и автоматическими турелями.

ОБЗОР

Учитывая невероятное биологическое разнообразие планеты, неудивительно, что на ней появилось несколько разумных рас. Каждая из них представляет собой уникальную цивилизацию, живущую на своём континенте. Известнее всего в мирах Соглашения лашунты с континента Асана — гуманоиды с телепатическими способностями, сосредоточенные на обучении и самосовершенствовании. В многочисленных ульях Колоний живут муравьеподобные телепаты-формиане, готовые выполнить любой приказ правящего ими совета. Противостояние индивидуалистического и коллективистского мировоззрений (приправленное телепатическими возможностями передавать эти идеи напрямую) когда-то вызвало войну, которая длилась тысячелетия и закончилась только 30 лет назад. Эльфы с континента Совириан поддерживают неизменный нейтралитет как в отношении этого конфликта, так и всего остального. Они посвящают себя магическим исследованиям и защищают свои берега с каменной непоколебимостью.

Несмотря на бурную историю планеты, эти три расы не столь разделены, как могло показаться. Их аванпосты встречаются далеко за пределами родных континентов. Путешественникам из других миров рады повсюду, хотя эльфы и предпочитают торговать с чужаками только в специально построенных портах. Сила корпораций и университетов Асаны, соединённая с неутомимой производительностью формианских промышленных ульев, позволяет экономике планеты процветать.

Обитающие на Кастровеле гигантские звери представляют постоянную угрозу, однако жители планеты гордятся её девственной природой, оставляя огромные территории нетронутыми для экотуризма и исследований. На Кастровеле обитает больше последователей Зелёной веры, чем на любом другом мире Соглашения, а Ксеностражи играют важную роль на религиозно-политической арене. Ещё до появления звездолётов здесь существовали магические порталы *аюдары* («эльфийские врата»), которые связывали города по всей планете, позволяя не тратиться на строительство дорогих и опасных дорог. Эти арки используются и по сей день. По поводу них ходит множество слухов, потому что секрет их создания был давно утерян и многие врата либо сломаны, либо ведут неизвестно куда.

На следующих страницах описываются четыре основных континента Кастровеля и самые важные их достопримечательности, а также блоки параметров для самых посещаемых иноземцами городов на каждом континенте.

АСАНА

Родина лашунт — самый большой континент Кастровеля, на котором можно найти и снежные шапки гор, и знойные джунгли, и иссушённые каменистые пустыни. По сравнению с другими континентами он густонаселён, однако и на нём до сих пор есть неконтролируемые и даже неисследованные территории, во многом благодаря децентрализованности правительства лашунт.

Асанские лашунты традиционно живут в городах-государствах, каждое из которых контролирует несколько меньших поселений и близлежащие природные ресурсы. Сами по себе эти города совершенно разные — от коммун, где царит всеобщее равенство, до наследственных монархий, но большинство управляется демократически избранными правителями. Несмотря на то, что лашунты предпочитают заниматься наукой и проводить магические эксперименты, постоянная угроза со стороны хищников, от диких огромных существ до рас разумных чудовищ, привела к тому, что у каждого города есть вооружённые силы. Из-за военной самодостаточности городов любые попытки их объединения в одно большое государство проваливались. Впрочем, стычки между городами — своего рода традиция, и они редко выливаются в кровавое противостояние, ограничиваясь дерзкими вылазками и демонстрацией силы. Даже враждующие города, скорее всего, объединятся против внешнего врага. Децентрализованность правительства — палка о двух концах, ибо большие корпорации легко могут сыграть на чувстве соперничества между городами. Многие лашунты опасаются, что их общество может пойти по пути Акитона, где важнее всего прибыль, а благополучие жителей не играет никакой роли.

Плодородный Кастровель — основной производитель пищи в солнечной системе, а постоянные открытия полезных растений и существ делают его привлекательным местом для исследовательских фирм, но главная ценность континента — его жители. Их, харизматичных, образованных, талантливых и владеющих телепатией, межпланетные корпорации с радостью принимают в свои ряды. Цивилизация на Асане существует относительно давно, а джунгли стремительно поглощают заброшенные города, и это значит, что забытые магические знания, возможно, просто ждут где-то в их глубинах.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Асана испещрена старыми и новыми поселениями. Побережье этого континента изучено хорошо, о центральных же частях известно в основном из обрывочных записей и мифов.

Валы: эта цепь островов идёт через пролив Славы до самых Колоний. Тысячи лет формиане и лашунты сражались за эти скромных размеров острова — больше, чем за какие-либо другие территории на планете. Они использовались как плацдармы для вторжений на побережье или захватывались для увеличения политического влияния среди населения. В результате острова представляют собой лишь изувеченную и разбитую тень былой красоты: современные крепости построены прямо поверх руин древних замков и остатков боевых ульев, а ущелья заполнены медленно разлагающимся хитином и костями. Некоторые острова полностью непригодны для жизни из-за радиации или биологического заражения. После заключения мира учёные обоих государств начали осторожно исследовать руины в поисках утерянных знаний, а Ксеностражи и другие природозащитники пытаются восстановить экологический баланс самых пострадавших островов.

Джабаск: этот город находится глубоко в Мерцающих джунглях, и попасть в него можно либо с помощью *аюдары*, либо по сложным наземным путям, либо с помощью рискованного полёта на шаттле. Это, пожалуй, и самый традиционалистский город-государство, и самый укреплённый. За уродливыми бетонными бастионами местные жители живут в симбиозе с Древесными Мудрецами Сомана — разумными живыми растениями, обладающими огромным магическим потенциалом и непостижимым разумом. За их ветвями ухаживают пушистые нобосеты. Самый великий из Древесных Мудрецов, Пророк Древа, регулярно снабжает жителей города крупицами разрозненных знаний. Это могут быть передовые научные открытия или пугающе точные предсказания будущего, которые он обретает, вступая в мистическое единение с высшей силой под названием «Понимание». В обмен на это жители города защищают Сомана от орд животных, желающих полакомиться ими, в частности трёхглазых клыкосар. И всё было бы ничего, если бы не частые плесневые бури, которые с разрушительной силой прокатываются по городу, проедая двери и проводку, вызывая короткие замыкания и заставляя жителей прятаться в бункерах. Мерцающие огни джунглей красиво освещают город в спокойное время, однако каждый житель Джабаска знает, что в любую минуту может раздаться звук сирены, предупреждающей о буре или нападении.

Кандарес: каждый год по весне талые воды реки Таракеши медленно разливаются, заполняя массивное озеро Нехан и превращая районы Верхнего Кандареса в острова до тех пор, пока вода не заполнит русло полностью и ревущий поток не устремится вниз по узкой долине Нижнего Кандареса со всех сторон, усеивая её десятками великолепных водопадов. С давних пор на обрывистых стенах этого ущелья возводят множество гидроэлектрических турбин и временных храмов, за которыми ухаживают местные пауколапые каймо, мирно живущие с лашунтами бок о бок. Впрочем, в последние годы в город рекой хлынули не только воды, но и деньги. Техноманты горнодобывающей корпорации «Астральные разработки» нашли новые магические способы использования трупиума — редкого вещества, которое образуется, когда потоки воды просачиваются сквозь захоронения каймо в стенах ущелья. Корпорации купили и правителей, и голоса, поэтому большинство жителей совсем не против крабообразных роботов-шахтёров, ползающих по стенам ущелья. Хранители склонов (бунтари из обеих рас, считающие добычу трупиума осквернением захоронений предков) время от времени устраивают диверсии, и огромные роботы, объятые пламенем, обрушиваются со стен ущелья вниз.

ПИЛОТ ЛАУБУ

Комена: это ближайший к Валам крупный город, в котором всё ещё достаточно много военных, несмотря на его крайне выгодное расположение на Парящих скалах. Парящие скалы были названы так из-за множества фьордов, врезающихся в основания скал, благодаря чему кажется, будто их вершины зависли над морем, однако есть у этого названия и другое объяснение. Древние лашунтские заклинатели использовали утраченные после Разрыва магические знания, чтобы отколоть вершину пика, на котором стояла Комена, и вознести её в воздух, и построили изящный цилиндрический город, соединив таким образом основание горы с её вершиной. Во время войны город целиком опускается вниз в подземную полость горы. Когда-то таких городов, называемых Сердцами Гор, было множество, но в наше время осталась лишь Комена. К северу лежат руины ещё одной подобной крепости, а по записям известно о существовании ещё как минимум пяти. Это вдохновляет многих искателей приключений покорять горные вершины в поисках древнего города, спрятанного под землёй с незапамятных времён — и, возможно, до сих пор обитаемого.

Куабарат: Сияющий бриллиант Западного моря — один из величайших лашунтских городов-государств и самый большой космический порт

на планете. Там, где река Яро прорезала себе путь через морские утёсы на границе Щитовых гор, вздымаются древние стены из сияющих дроблёных раковин. Внутри этих стен, построенных на заре цивилизации, находится современный мегаполис. Леди **Морана Кеш** (нейтральная добрая, Ж, дамая лашунта, посланник) и её консорт и военачальник **Грантэус** (хаотичный добрый, М, кораша лашунта, солдат) правят городом из Тройного дома, городского капитолия. Они ведут скрытую, но ожесточённую борьбу, поддерживая традиционные правительства и стремясь не допустить господства корпораций в Асане. Гости города прибывают в космопорт Корабельного Предела, проходят мимо солдатов и наёмников, тренирующихся в легендарных Военных Дворах, мимо учёных, дискутирующих на ступенях множества городских университетов, а затем попадают на Блестящие улицы, где находится торговый центр города. В Куабарате есть и несколько *аюдар*, открытых властями для общественного использования и связывающих город с другими поселениями.

КУАБАРАТ

Нейтральный добрый портовый город.

Население: 819 000 (70% лашунты, 5% эльфы, 5% люди, 4% ширрены, 4% исоки, 3% полуэльфы, 9% прочие).

Форма правления: автократия (леди Морана Кеш).

Свойства: культурное, научное, технически типичное, финансовый центр.

Макс. уровень предметов: 16.

Лаубу Меса: этот пустынный город расположен на одноимённой столовой горе и славится тем, что за всю свою историю ни разу не сдался врагам. В древние времена увенчанные минаретами крепости, Гнёзда, служили домом для наездников такаса — летучей кавалерии, выступающей в бой верхом на крылатых сородичах рептилий шоталашу. Сегодня те же лётные школы тренируют самых знаменитых пилотов звёздной системы, специализирующихся на полётах в опасной близости от скал и земли и других атмосферных манёврах. Техномагические насосы доставляют воду и геотермальную энергию на поверхность через центр горы, так что в случае осады город вполне может себя обеспечить. Уходящие вглубь насосы обвивает Спираль Учёных, где расположено множество мастерских и библиотек, которые тысячелетия передаются от учителя к ученику и скрывают за потайными дверьми множество забытых сокровищ и головоломных загадок.

Океан Туманов: это настоящая атмосферная загадка, которая неведомым образом и достаточно плотная, чтобы удерживать на поверхности клубящегося разноцветного тумана корабли, обладающие хотя бы минимальными возможностями для газоплавания, и достаточно разрежённая, чтобы позволить ныряльщикам свободно дышать, когда они спускаются на скрытое туманом дно. Океан Туманов заполняет огромную сеть ветвистых каньонов в центре континента Асана. Множество добывающих платформ собирают газ на его поверхности, но те, кто рискнёт спуститься на дно океана, должны опасаться мерфолкоподобных тэшки и смертоносных Призывателей Туманов, чья магическая имяречь может запросто распылить искателя приключений в кровавую дымку.

КОЛОНИИ

Общество муравьеподобных формиан разительно отличается от десятков городов-государств лашунт, постоянно конфликтующих друг с другом. У формиан единая нация и единая страна, тянущаяся от побережья до побережья. Жители разных регионов и убеждений называют своё государство по-разному: Всевечные Королевства, Объединённый Улей или же Великое и Безоговорочное Владычество над Всем под Луной и Землёй. Жители других государств зовут его просто Колониями. Тысячелетия назад ульи формиан постоянно сражались друг с другом за территорию, что мешало развитию их цивилизации в целом. Чтобы положить этому конец, несколько самых больших ульев согласились устроить встречу, называемую теперь «Встреча королев», на которой договорились работать рука об руку в служении Владычице — идеальному образу королевы, который бы позволил им действовать как федерации, удовлетворяя при этом инстинктивную потребность служить единой правительнице. По прошествии нескольких лет междоусобицы закончились, но новообъединённые Колонии обратили свои устремления вовне и начали расширять границы, вступив в новую эпоху войн против лашунт с Асаны.

Жизнь в Колониях строго регламентирована. Общество формиан авторитарное и сплочённое. Рабочих улья выращивают для специализированных работ, которые они беспрекословно выполняют под чутким присмотром надзирателей и воинов, над которыми, в свою очередь, стоят другие руководители, и так далее вплоть до самой королевы поселения. Преступления против власти очень редки. Необычное поведение либо игнорируется, чтобы не вызывать когнитивного диссонанса, либо расценивается как невежество или предательство, что в первом случае требует коррекции, а во втором – немедленной казни. К счастью, благодаря работе целых поколений дипломатических миссий (чаще всего — ширренских послов) большинство королев ульев пришло к мнению, что действия прочих рас выходят за рамки «естественного порядка» и их индивидуализм можно терпеть, пока это в интересах Колоний.

В результате такого расширения кругозора Колонии сейчас представляют собой очаг экономической активности. Сотрудники корпораций, получившие почётный ранг в иерархии улья, руководят огромными промышленными предприятиями, которых здесь немало, поскольку эффективнее формиан-рабочих могут быть только лучшие автоматизированные линии. По сравнению с другими населяющими планету расами формиане не особенно заботятся об окружающей среде, поэтому даже их некогда заклятые враги лашунты постепенно переносят производство в Колонии. Карьеры вгрызаются в жилы руды, трубы заводов изрыгают в небо гарь, грандиозные сельскохозяйственные плантации простираются на мили как по поверхности земли, где выращиваются фотосинтезирующие культуры, так и под ней, где в туннелях раскинулись грибные фермы и бурлящие резервуары вырабатывающих химикаты бактерий.

Тем не менее, несмотря на обилие промышленности, континент выглядит до странности нетронутым. Города-ульи формиан порой сливаются в огромные монолитные структуры, но чаще они тянутся под землёй на многие мили, а их сосредоточение для повышения эффективности позволяет оставить нетронутыми огромные участки дикой местности

между поселениями. Границы Колоний хорошо охраняются, но благодаря объединению ульев внутренние пространства не требуют постоянной защиты, что позволяет разумным формам жизни мирно жить среди нетронутой промышленностью формиан природы.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Сами формиане не видят особого смысла вкладывать в названия территорий и поселений какое-то значение, но самые крупные всё же назвали, чтобы было проще объяснять чужакам, где что расположено.

Башни Памяти: большинство прочих разумных обитателей континента — трёхкрылые факоры, змееподобные зенувеи, броненосные равнинные карины, кочующие вместе с клановыми стадами в передвижных домах, — для выживания либо платят высокую дань ульям, либо скрываются от них в удалённых, плохо подходящих для жизни районах. Для обитателей Башен Памяти дела обстоят иначе, они живут свободно и независимо. Зыбкие очертания этих пяти башен высятся на берегу озера Кечавас к востоку от равнин Ру. Обитают в них загадочные создания колборны. У этих экстрапланарных учёных два рта, а на месте глаз — наросты из кости и кожи. Они собирают и записывают воспоминания избранных обитателей Кастровеля и питаются психической энергией просителя, желающего отдать воспоминания на вечное хранение. Никто не знает, когда между ними и Колониями был установлен первый контакт и что они сказали королеве, однако всем жителям Колоний строго запрещено беспокоить этих существ, и даже королевы делятся своими воспоминаниями, если колборн этого потребует. Взамен ульям позволено обращаться за информацией или советом от высших сил, но к сияющим башням приближаются только в час великой нужды, ибо платой за ответы часто становится нечто крайне личное.

Залив Легионов: это внутреннее море использовалось для сообщения между колониями ещё первыми формианами и было названо в честь флотилий воинов, которые когда-то пересекали его верхом на спинах огромных юголаров, идя войной на соседние ульи. С момента объединения ульев залив стал активно использоваться для торговли, и на его берегах расположены самые большие города-ульи формиан: Чиск Непокорённый, Кебенот и Королевская Скала. По величине с ними могут сравниться лишь Куарик, расположенный на западном побережье, и наполовину погружённый в океан Зизик.

Королевская Скала: этот город-улей построен в форме огромного термитника. Его грязно-коричневую поверхность испещряют ворота посадочных доков и входных туннелей, контрастируя с современными вставками из стекла и стали. Город находится на одноимённом искусственном острове возле побережья залива Легионов и соединяется с берегом узкими дамбами. В далёком прошлом тысячи формиан положили свои жизни на строительство этого монументального города и дамб, ведущих к нему. Внутри город представляет собой смесь традиционной формианской архитектуры и пространств, предназначенных для проживания существ других рас. Лидер этого улья, **Моргебард Тысячи Шипов** (принципиальная нейтральная, формианин, королева), — властная правительница, которая обеспечила процветание города, заключив торговые сделки и организовав совместные проекты с различными организациями по всем мирам Соглашения. Королеву почти никто не видит, но её специально отмеченные Глашатаи присутствуют повсюду в городе, и при необходимости Моргебард может смотреть их глазами или даже управлять их телами.

КОРОЛЕВСКАЯ СКАЛА

Принципиальный нейтральный улей.
Население: 1 150 000 (99% формиане, 1% прочие).
Форма правления: автократия (Королева-мать).
Свойства: изолированное, религиозное.
Макс. уровень предметов: 10.

Морская Корона: официально эта территория находится под совместным контролем Асаны и Колоний, но на самом деле у неё нет хозяина — по крайней мере, окружающему миру он неизвестен. Считается, что Корона лежит в центре древнего кратера, который образовал Разбитое море. Это группа крутых гор, возвышающихся среди морских волн. На берега островов попасть несложно, однако проблема заключается в том, что каждый остров окружён цилиндрическим силовым полем, которое начинается примерно на середине склонов гор и замыкается где-то в верхних слоях атмосферы.

КОРОЛЕВСКАЯ СКАЛА

ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ
ЧАСТЬ 1: РАССЛЕДОВАНИЕ В КУАБАРАТЕ
ЧАСТЬ 2: УКУЛАМСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ
ЧАСТЬ 3: ЗАТЕРЯННЫЙ ХРАМ
КАСТРОВЕЛЬ
КУЛЬТ ПОЖИРАТЕЛЯ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

Внутри полупрозрачных стен видны странные города-монастыри, архитектурный стиль которых не похож ни на какие другие известные нам. Жители этих городов напоминают размытые пятна размером с лашунту, но их невозможно разглядеть: глаз на них не фокусируется, и они похожи на движущиеся бреши в воздухе. Во время каждого солнечного затмения на Кастровеле в одном из силовых полей на короткое время открывается проход. В наши дни для установления контакта с жителями туда уже было отправлено несколько экспедиций, однако ни одна не вернулась, хотя их нетронутое снаряжение порой находят на берегах острова, а иногда — годы спустя и на расстоянии до нескольких тысяч миль.

Сломанные Умы: общество формиан не допускает неповиновения, и от тех, кто отказывается служить, быстро избавляются. В последние годы, однако, гуманитарная миссия ширренов убедила некоторые ульи не убивать «неисправных» жителей, а продавать их. Непокорных перевозят в Сломанные Умы, своего рода интеллектуальную колонию, находящуюся на изолированном пустынном побережье. Находящиеся в колонии ширрены работают с пациентами, готовя их к независимой от ульев жизни на других континентах или планетах, и изучают их, стремясь отыскать в бунтарях ответ на вопрос, как самим ширренам удалось когда-то освободиться от влияния Роя.

Сторожевой пост Кинай: формиане и не подозревают, что на самой опасной части побережья залива Легионов находится Кинай — секретный наблюдательный пост лашунт. В нём несут службу хорошо обученные агенты, спонсируемые коалицией городов-государств, которые ведут наблюдение за перемещениями формиан и периодически совершают вылазки вглубь их территории. Несмотря на то, что между двумя цивилизациями недавно был заключён мирный договор, лашунты не спешат ни расформировывать Кинай, ни сообщать Колониям о его существовании. До сих пор наёмники или патриоты, у которых отваги больше, нежели здравого смысла, нанимаются для совершения опасных (и высокооплачиваемых) вылазок за пределы его секретных бункеров.

Челюсти Матери: этот сравнительно узкий пролив находится там, где северные Гнездовые горы погружаются в океан напротив более крупного хребта Сетэ на юге, и представляет собой единственный водный путь в залив Легионов. До появления авиации и звездолётов это была одна из самых важных стратегических позиций на континенте, и даже до эпохи Владычицы соседние ульи объединялись для защиты пролива от захватчиков и прорыва блокад. В самом узком месте канал всего 30 миль в ширину, и его до сих пор регулярно патрулируют плавучие боевые ульи, сопровождаемые эскадронами жужжащих истребителей и подлодок. По обе стороны пролива угрожающе нависают Жвала, древние крепости, в которых сегодня располагаются основные воздушно-космические силы обороны всего континента.

СОВИРИАН

Совириан отделён от других континентов двумя морями. В море Солёных Льдов царят айсберги и ледяные циклоны, а в море Зубов обитают злобные пси-киты и комохьюмы, увлекающие корабли на дно, поэтому эльфы Совириана всегда были обособлены от остальных кастровельских рас. Живут они дольше прочих, поэтому катастрофа Разрыва сильнее всех ударила по ним и былая отчуждённость превратилась в ксенофобию. Тех, кто выбрал жизнь среди других рас, совирианцы называют покинутыми, а дружба с представителями прочих «ненадёжных» рас им кажется пятном на наследии предков. Совирианский эльф считает торговлю с другими расами неприятной необходимостью, старается делать это как можно реже, после завершения работы сразу же возвращаясь либо домой, либо в эльфийские анклавы на территории других государств.

Эльфийский изоляционизм становится причиной некоторых проблем. Учитывая низкую рождаемость эльфов и их нежелание запятнать себя контактами с внешним миром, Совириан находится в постоянной опасности стать пешкой на планетарном и галактическом уровне, для чего государству приходится искать обходные пути. Первый — Право крови, гласящее, что любой полуэльф или тот, в ком явно есть эльфийская кровь, автоматически имеет право стать гражданином Совириана. Это жизненно необходимо для экономики континента, потому что именно эти полуэльфы (и гномы, которым древние традиции дозволяют жить среди эльфов) могут путешествовать и торговать и с эльфами, и с чужаками, не навлекая на себя позора. Второй путь — Маскарад. Эльфы, испытывающие дискомфорт от общения с чужаками, носят маску, перенося на неё позор от подобных контактов. Маскарад популярен среди дипломатов и солдат, которые считают, что маски позволяют им выразить культурное единство эльфов и сбить с толку соперников.

Несмотря на закрытость Совириана, его граждане умны и сведущи в мирских делах, а культурные традиции, ставящие магию и мастерство исполнения выше преимуществ массового производства, не только помогают эльфам не утратить свои корни, но и делают их одними из могущественнейших заклинателей системы. Они часто пользуются магическими устройствами, которых гости континента практически никогда не видели. Несмотря на то, что граждане используют современные технологии, их проекты скорее художественные и фантастические, с акцентом на биотехнологии: даже густонаселённые города могут выглядеть как пасторальная сказка. Эти уникальные и запатентованные магические и ремесленные технологии являются главной статьёй экспорта Совириана, поэтому правительство накладывает ограничения, создавая искусственный дефицит, чтобы эльфийские товары оставались редкими и дорогими.

Из-за сплочённости и особенностей поведения граждан Совириан кажется большинству чужаков тоталитарным государством. На самом деле всё наоборот: Со́ва, лидеры Высоких Семей Эла и правители Совириана, уделяют почти всё своё внимание охране границ и экономической безопасности, оставляя города и поселения самоуправляемыми. В результате большинство жителей Совириана пользуются большой свободой, живя в традиционной гармонии с природой или же следуя своим мечтам в небольших поселениях.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Любовь эльфов к свободе в сочетании с сокращением их населения привела к тому, что на континенте можно найти множество забытых или заброшенных руин, которые давно поглощены вечнозелёными лесами. Ниже перечислены

некоторые современные поселения Совириана, представляющие интерес.

Кордона: этот шумный портовый мегаполис располагается на оконечности полуострова Длань Клариэль. Город отделён от остального материка мощной стальной стеной, тянущейся на многие мили и охраняемой солдатами и системами автоматизированной защиты. Любой, кто хочет посетить континент, не имея прямого приглашения, направляется в Кордону, где может оставить прошение в корпоративных анклавах, посольствах и представительствах гильдий. Это один из крупнейших городов на континенте, и в этом заключена доля иронии: эльфы одновременно и презирают огромное количество гостей и экспатов, живущих в нём, и испытывают потребность впечатлить их своим богатством и величием, так что город является триумфом прекрасной архитектуры и невероятного гостеприимства. Он настолько привлекателен, что даже сами эльфы часто приезжают сюда отдохнуть, особенно на ежегодную Ночь Удовольствий — маскарад, в котором участвует весь город. Очаровательные цветные фонари и легкомысленная атмосфера вседозволенности способствуют существенному увеличению количества полуэльфов. Впрочем, в остальное время город выглядит совершенно иначе: магические глаза, контролируемые надзирателями, парят на каждом перекрёстке, тщательно сканируя всё вокруг на предмет опасности или угрозы диверсий.

Нерундель: город находится высоко в горах хребта Коринат, делящих Совириан на восточную и западную части, и в нём проживает больше гномов, чем эльфов, со всеми вытекающими последствиями в виде шумихи и неразберихи. Здесь расположены Залы Нерунделя — прекрасный университет, жемчужина эклектичной научной деятельности и горной архитектуры, однако истинной ценностью города являются Зелёные врата — постоянно действующий портал в Первый мир, позволяющий гномам свободно торговать с феями. Некоторые феи проходят через Зелёные врата, чтобы получить образование в университете, но через портал проникает и достаточно первобытной магии природы, превращающей угрюмые горы в цветущий рай на несколько миль вокруг Нерунделя. Исследователи биотехнологий и заклинатели слетаются в город в надежде получить частицу этой драгоценной энергии. Рядом с порталом постоянно находится делегация Ксеностражей, которые изучают этот древний артефакт и следят за тем, чтобы с ним обращались осторожно.

Теласия, Роща Порталов: в записях говорится, что когда-то Теласия была магическим перевалочным пунктом, соединявшим самые отдалённые поселения по всему миру. Внутри каждого укреплённого строения в форме дерева находилась своя *аюдара*, за использование которой путешественники платили местным Транзархам. Однако во время Разрыва всё изменилось, и ныне городом единолично правит зелёный дракон Урвоск, присвоивший себе звание Высший Транзарх и право владения всей рощей. Власти Совириана хотели бы вновь завладеть «утерянным» городом, однако высокооплачиваемые адвокаты дракона успешно защищают его интересы, а угроза наличия в каждом здании термоядерных взрывных устройств предотвращает вооружённый штурм. Если кто-то желает использовать порталы, он должен заплатить или убедить капризного дракона, который самодовольно напоминает путешественникам, что только он знает, куда ведёт каждый портал, и что некоторые из них соединены с давно забытыми местами, скрытыми магией. Рептилия, однако, благоволит искателям приключений и порой лично нанимает их для исследования этих тайных миров.

Эл: величественная столица эльфов мало изменилась с древних времён. Районы Великих Домов, в которых обитает аристократия города, Высокие Семьи, всё ещё стоят на склонах скал по обе стороны от прекрасного городского водопада. Эти старинные здания усовершенствованы по последнему слову биотехники и магической архитектуры. Сплетённая река получила своё название от десятков элегантных каналов, повсеместно пронизывающих город. Образованные этими каналами островные районы соединены пешеходными мостами, построенными ещё до Разрыва. Многие древние строения, за состоянием которых ревностно следят их гордые владельцы, стоят и по сей день, но пространство между ними заполняют современные небоскрёбы. В этих зданиях сверкающее стекло соединяется с живыми деревьями, создавая сюрреалистичный лес, в котором, будто насекомые, жужжа снуют аэромобили и шаттлы. Река больше не используется для торговли, и её

занимают исключительно яхты и прогулочные катера. Древние доки переоборудовали в космопорт, где корабли приземляются в тени изящно спрятанных силовых щитов и артиллерии, способной дать отпор противнику даже на орбите, гарантируя, что никто не приземлится без разрешения. Вниз по течению от доков находятся руины Арки Убежища, великих врат, которые когда-то являли собой магический портал на Голарион, однако разрушились (или были уничтожены) во время Разрыва. Сегодня это святилище, куда эльфы приходят оплакать утраченные в эпоху Разрыва воспоминания или оказать помощь монахам Аддукай. Эти учёные-психотерапевты пытаются восстановить утраченные во время Разрыва связи с помощью кропотливых исследований и точных прорицаний.

ЭЛ

Нейтральный портовый город.

Население: 600 000 (90% эльфы, 9% полуэльфы, 1% прочие).

Форма правления: олигархия (Союз Высоких Семей).

Свойства: изолированное, культурное, научное, технологически типичное.

Макс. уровень предметов: 20.

Южный Дозор: этот город-крепость находится на самой южной точке Совириана, недалеко от обледенелых скал Ауроваса — южной полярной шапки Кастровеля. Каждую зиму узкая лента океана, отделяющая Совириан от Ауроваса, замерзает, образуя ледяной путь к городу. Именно тогда солдаты Южного Дозора сполна отрабатывают свой хлеб: по зимнику из ветреной пустоты Ауроваса устремляется поток полуразумных ауроваков, покрытых белой шерстью хищников, жаждущих хлебнуть горячей крови северян. Всю зиму Южный Дозор удерживает их, регулярно подрывая ледяной путь, который вскоре замерзает вновь. С приходом тепла бешеный голод ауроваков утихает, и они отступают обратно в ледяные горы Ауроваса. В течение многих поколений эльфы пытались полностью истребить ауроваков, однако эти существа обитают в толще льда и во время тёплого времени года исчезают бесследно, так что даже бомбардировки с воздуха совершенно бесполезны. В последние годы орда ауроваков не появлялась у Южного Дозора, из-за чего многие думают, что их наконец-то удалось полностью уничтожить. Впрочем, некоторые полагают, что это повод для беспокойства и что ауроваки, возможно, научились более тщательно планировать нападения.

УКУЛАМ

У каждой из трёх великих рас Кастровеля есть свой континент, однако записей о попытках полномасштабной колонизации Укулама практически нет. В его нехоженых дебрях царствуют могучие звери, смертоносные растения и огромные грибы, вовлечённые в бесконечный цикл эволюции, роста и распада. Этот неумолимый процесс в конечном счёте поглощает все поселения и до неузнаваемости разрушает большую часть строений.

Несмотря на это, Укулам — вовсе не нетронутое цивилизацией место. Столкновения между лашунтами и формианами происходили в южной части континента, в результате чего массив Айкл испещрён заросшими кратерами и обломками звездолётов. Побережье практически по всему периметру окружено кольцом из десятков баз, крепостей и перевалочных пунктов. 30 лет назад ширрены способствовали заключению мира между лашунтами и формианами, и бывшие противники постепенно сократили своё присутствие на континенте, закрывая аванпосты и позволяя природе брать своё. Обе стороны тем не менее наблюдают за Укуламом, поддерживают мир, а небольшие базы и исследовательские станции предоставляют помощь путешественникам.

Основные расы Кастровеля пришли к соглашению, что в интересах планеты необходимо сохранить Укулам в его первозданном виде. После заключения мирного соглашения с разрешения государств было создано несколько неправительственных организаций (к примеру, заповедник Эзоват), направленных на поддержание неприкосновенности континента. Эти организации значительно ограничивают посещение Укулама, выпуская ограниченное количество разрешений на въезд в год и выдавая их учёным и туристам в порядке очереди, которая год от года только растёт. Из-за потенциального загрязнения, возможности незаконного проникновения и нарушения миграционных маршрутов многочисленных летающих животных организации ограничивают и полёты над континентом, обеспечивая соблюдение этих правил силами пограничников и объединённым флотом звездолётов-перехватчиков. Несмотря на все эти усилия, сообщения о браконьерах регулярно появляются в инфосфере планеты. Нарушителями движет жажда наживы от прибыльной торговли шкурами, рогами и иными трофеями, ведь многие верят, что у них есть целебные свойства, магические силы, или просто считают престижным обладание ими.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Ниже описаны некоторые достопримечательности Укулама.

База Эзоват: это гребенчатое строение некогда служило формианским аванпостом, но впоследствии было модернизировано, чтобы использоваться в качестве оперативной базы заповедника Эзоват на Укуламе, в то время как политические представительства организации находятся в Куабарате и Королевской Скале. Следопыты заповедника отправляются далеко вглубь территорий массива Айкл и патрулируют практически все прибрежные воды, отлавливая браконьеров и разворачивая обратно заблудившихся путешественников. Руководитель заповедника **Уалия** (хаотичная добрая, Ж, кораша лашунта, мистик) считает, что демонстрация впечатляющих красот Укулама гостям из других миров может стать политическим рычагом влияния для защиты природы континента, поэтому она регулярно выдаёт пропуск на посещение исследователям с хорошей репутацией для изучения географии и природы региона.

Лабиринт Калирия: в месте слияния двух небольших рек, питающих полноводную Ральхому, джунгли Укулама особенно густы. Попытки составить карты этой местности (даже с использованием спутников) потерпели неудачу: этому препятствует либо постоянно меняющаяся растительность, либо какая-то сверхъестественная сила, скрывающая истинный облик местности. Укулам — родина многочисленных видов, обладающих первобытной магией, и эти существа часто упоминают священное место под названием Калирия, откуда сердце планеты изливается водой и жизнью. Объединённые армии

множества видов существ не подпускают к этому месту ни исследователей, ни геологов, идя в бой с кличем «Калирия!». Неясно, является ли Калирия большим лесным городом, неописуемо мощным магическим источником или же просто метафорой, символизирующей первобытную ярость Укулама.

Массив Айкл: южный лес Укулама — сплошной массив лиственных деревьев, над которыми возвышаются титанических размеров грибы, чей жизненный цикл составляет всего несколько недель. Экологические исследования показывают, что это место — одно из самых плодородных на Кастровеле, если не во всех мирах Соглашения. Местная фауна столь же разнообразна, как растения и грибы, и часто столь же огромна. Самые известные местные животные — это могучие яруки, которые опрокидывают деревья в погоне за едой, и таким образом прореживают лес, освобождая место для новых побегов. Любые признаки былых цивилизаций давно исчезли под толстым слоем листьев, но исследователи всё ещё отправляются в эти дикие леса в надежде обнаружить затерянные сокровища.

Поющая гряда: эти угрюмые вершины испещрены ущельями, которые слабо свистят на летнем ветру, когда снег спускается с самых высоких точек гряды, и населены несколькими видами каменных крыс. Миллионы лет назад здесь столкнулись два небольших континента, сформировав постоянно растущую горную гряду. Разведка с воздуха показала наличие в высокогорьях древних руин, возможно принадлежавших вымершей расе, существовавшей задолго до лашунт и эльфов.

Северные Ступени: тектонический сдвиг, образовавший Поющую гряду, привёл и к подъёму земной коры на севере материка. По мере продвижения на восток и север можно заметить, что эти широкие плато уходят вниз всё круче, заканчиваясь крутыми обрывами, срезанными во время последнего ледникового периода на Кастровеле. Эта территория согревается только слабым течением из Западного моря, поэтому здесь уже довольно холодно, а нисходящие ветра, приносящие ледяные ливни с ледника Кай-Хебла, ситуацию лишь усугубляют. Северную часть плато плотно покрывает тайга чешуйчатых кактусов, а плосконогие пурхуамы, пасущиеся на равнинах, время от времени выкорчёвывают из земли куски метеоритного железа и древние резные украшения из костей давно вымерших существ.

Станция 9: восточные крепости формиан были оснащены многочисленными защитными системами, призванными перехватить атаку лашунт, прежде чем они достигнут Колоний. На этом аванпосту под названием «Станция 9» формиане с величайшей осторожностью разрабатывали защиту от возможной биологической или химической атаки. Во время Разрыва станция была уничтожена и покинута после нападения, однако биологические средства защиты выжили, размножились и эволюционировали. В последние годы учёные обнаружили антропоморфных существ, которые целенаправленно передвигаются внутри станции и даже нападают на местную фауну. Сотрудники заповедника Эзоват полагают, что эти формы жизни являются инвазивными, однако нанести воздушный удар по станции никто так и не решился, опасаясь выброса биологического материала в атмосферу. Общественный протест, однако, нарастает, и заповеднику отчаянно нужно принять меры — и требуется кто-то, кто не побоится привести их в исполнение.

Экспедиции Ваклохара: некоторые туристы просто одержимы дикой красотой укуламской природы, а предприимчивый лашунта **Ваклохар** (нейтральный, М, кораша лашунта, оперативник) владеет одним из немногих развлекательных центров на континенте. Он организует короткие экспедиции на территорию массива Айкл и соседних островов для восторженных «искателей приключений», во время которых демонстрирует известные достопримечательности, гарантируя при этом незабываемый опыт общения с дикой природой. Несмотря на то, что Ваклохар хорошо знает, как выживать в дикой природе, главный его талант — умение устроить красивое шоу, так что если вдруг незадачливые участники сафари попадают в беду, на помощь им приходит напарник Ваклохара, формианин **Ксибиз** (принципиальный нейтральный, независимый формианин, надзиратель, солдат), который, помимо этого, ведёт все финансовые дела фирмы.

УКУЛАМСКИЙ СЛЕДОПЫТ

Культ Пожирателя

Культ Пожирателя — одна из самых устрашающих и ненавистных организаций в мирах Соглашения. На границах обитаемых областей Галактики обнаруживаются явные следы её злодеяний. Культ существует с незапамятных времён, хотя время жизни каждой отдельной ячейки редко превышает пару десятилетий. Приверженцы культа неустанно ведут войну во имя уничтожения всего живого во славу своего бога, Пожирателя. Большую часть нападений культа можно сравнить с ураганом на низкотехнологичных мирах: он налетает без предупреждения, разрушает или уничтожает всё на своём неистовом пути, а затем ослабевает и рассеивается без видимых причин.

Тем не менее культ Пожирателя куда серьёзнее урагана. Это масштабная межзвёздная и межвидовая организация, в планы которой входит абсолютное падение цивилизации, что является лишь ступенью на пути к уничтожению всего сущего. Большая часть культистов — анархисты, но действия культа на удивление хорошо согласованы и тщательно продуманы, и его истинная опасность становится понятна лишь после изучения скрытых целей организации и понимания взаимосвязи его ячеек, сект и божественных посланников.

Структура культа

Культ Пожирателя децентрализован: у него нет ни штаб-квартиры, ни единого признанного лидера и никакой формальной иерархии. У культа нет всеобщего свода правил, поэтому сложно говорить об организации в целом, и именно это нравится культистам. Их цель, всеобщее разрушение, не может быть достигнута созданием новых правил и сообществ. Описанное ниже применимо к большинству групп, называющих себя культистами Пожирателя, но это вряд ли можно считать незыблемыми правилами.

Ячейки

За отсутствием какой-либо формальной иерархии каждая группа действующих вместе служителей Пожирателя, как правило, обозначает себя как отдельную «ячейку» культа. Ячейка может насчитывать как пару-тройку культистов, так и (в редких случаях) сразу несколько тысяч, но такие орды чаще всего состоят из множества ячеек под предводительством сильного лидера или сверхъестественного существа, слитых воедино для достижения конкретной цели. Большинство ячеек невелики и действуют самостоятельно,

но могут и поддерживать связь с другими для совместных масштабных нападений. Нередки ожесточённые разногласия: отдельные ячейки и даже культисты из одной ячейки то и дело нападают друг на друга. Когда в ячейке возникает раскол, она часто разделяется на несколько меньших ячеек, каждая из которых стремится вырасти и завербовать больше членов, таким образом распространяя в космосе свою разрушительную веру. У ячеек часто есть тайная оперативная база, иногда и мобильная, например на звездолёте или астероиде.

Каждый культист ячейки вступает в группу (или «хор») внутри культа, исходя из собственных представлений о полезности для Пожирателя. Те, кто избирает публичную роль, известны как «сокрушители», а те, кто действует тайно, называют себя «сокрытыми». Большинство сокрушителей бьются на передовой, их основные занятия — атака форпостов цивилизации или подготовка к таким набегам. Сокрытым же приходится выдавать себя за обычных граждан, и многие из них ведут двойную жизнь, держа свою принадлежность к культу в тайне от коллег и членов семей.

Внутри культа Пожирателя действует множество сект, хотя они выделяются скорее смутным сходством в убеждениях и методах работы, нежели неуклонным следованием формальным догматам. Состав и цели ячейки со временем меняются, поэтому она может переходить от одной секты к другой, но из-за беспорядочных распрей немногие ячейки утруждаются разработкой и продвижением собственных учений.

Как правило, в каждой ячейке есть несколько старших культистов, которые обучают членов ячейки и руководят ими. Таких командиров, «зубастых», уважают и подчиняются им не из-за того, что они занимают высокую должность, а просто потому, что они закалены в боях, хитры и крайне сведущи в деле разрушения. В некоторых ячейках большинство зубастых — сокрытые, в чьи обязанности входит планирование и постановка задач для сокрушителей. Зубастые других ячеек — выходцы из обоих хоров; они делят обязанности, исходя из своих способностей и склонностей. Сокрушители редко занимают большинство среди зубастых, хотя некоторые ячейки, действующие исключительно как странствующие боевые отряды, следуют за самыми умелыми своими воинами. Если ячейка слишком крупная и зубастый не может напрямую командовать всеми культистами, на помощь приходят посредники, которые руководят меньшими группами культистов. Обычно таких посредников зовут «клыками», хотя ячейки придумали для них и множество других названий. При необходимости клыки выделяются из подгрупп внутри ячейки, обычно это либо лидеры, либо самые опытные культисты. Если клык проживёт достаточно долго, то становится зубастым, а если погибает, то его место попытается занять кто-то другой.

Над всеми культистами стоят лютые, сверхъестественные посланники Пожирателя, которые время от времени создают, расширяют или обучают особые группы культистов или командуют ими для выполнения некоторых задач, важных для личного стремления лютого уничтожить всё живое. Лютые никогда не посвящают себя отдельной ячейке, но иногда объединяют ячейки в огромные полчища под своими знамёнами разрушения и могут регулярно наведываться в самые крупные и успешные ячейки.

Невозможно составить исчерпывающий список всех возможных составляющих культа Пожирателя, но самые распространённые его части описаны ниже.

ХОР СОКРЫТЫХ

В глазах обывателя культисты Пожирателя представляются обезумевшими варварами, которые разрушают, убивают, калечат и пожирают себе подобных, но некоторые культисты действуют гораздо тоньше. Среди культистов хватает психопатов, готовых сеять смерть и ужас по всей Вселенной, однако культ Пожирателя держится не только на бездумном разрушении. Важной его составляющей служат культисты, которые незаметно живут среди своих жертв, собирают информацию, ведут диверсионную деятельность, распускают слухи и вербуют новых членов среди недовольных и жестоких членов общества. Сокрытые так же отличаются друг от друга, как рядовые жители, под которых они маскируются, но здесь всё же представлены несколько распространённых типов.

Безмолвные каннибалы: безмолвные каннибалы — шпионы, собирающие информацию для ячеек культа, внедряясь в выбранное общество настолько глубоко, насколько это возможно. Не все из них каннибалы — это название просто метафора, поскольку они выдают себя за членов общества, которое стремятся разрушить, и тем самым метафорически пожирают себе подобных, однако некоторые понимают прозвище буквально, занимаясь серийными убийствами. Даже если безмолвный каннибал совершает по одному убийству в год или даже пару лет, он многократно повышает риск разоблачения, но большинству недостаёт самоотверженности, чтобы вести тихую жизнь, и они всё-таки периодически идут на убийство, стремясь утолить жажду разрушения.

Пасти: это главные вербовщики культа Пожирателя и единственные культисты, на регулярной основе перемещающиеся между базами культа и цивилизованным обществом. Другие сокрытые часто глубоко внедряются в общество на долгие годы, выступая в роли спящих агентов и глубоко законспирированных мятежников, в то время как пасти активно путешествуют в поисках потенциальных культистов. Они ищут злых, униженных, безумных, страдающих и используют множество сложных психологических приёмов, чтобы они уверовали в Пожирателя. Некоторых можно обратить, раздув тлеющую в них обиду на общество и научив находить смысл и первобытную радость в разрушении цивилизации, что причинила им такую боль. Для других, испытавших страдания, но ещё не дошедших до разрушительного нигилизма, ключом становится сожаление и скорбь: пасть проповедует, что, разрушив реальность, Пожиратель не просто положит ей конец, а сотрёт и её прошлое, поэтому всё то, что причинило будущему культисту страдания или боль, попросту никогда не происходило. Большинство пастей искусно лавирует между стратегиями, подбирая самую подходящую для существа, а некоторые не гнушаются использовать для достижения своих целей магию или наркотики. Впрочем, большинству новых культистов достаточно протянуть руку помощи, дать им чувство нужности и возможность изменить свою жизнь. Каждая

ячейка заново открывает для себя эти стратегии путём проб и ошибок, но всё же существуют несколько заветов, например «исцели одну душу, и она разрушит тысячу».

Не все потенциальные новобранцы превращаются из недовольных граждан в культистов Пожирателя, но недостатка в тех, кто пережил страшные трагедии или несправедливость, сбился с пути или просто хочет увидеть галактику в огне, нет. Иногда культ поддерживает контакт с теми, кто не примкнул к культу полностью, но чаще всего их ожидает несчастный случай, чтобы они не передумали и не выдали пасть властям. Пасть может привести новобранцев в ближайшую активную ячейку, а может организовать новую из нескольких новичков. Именно поэтому пасть, как более опытный культист, часто оказывается зубастым и выступает в роли старшего советника и стратега для целой сети ячеек, которые он основал или усилил.

Чумные: чумные пытаются заразить общество, в котором действуют, и максимально ослабить его перед нападением одной из ячеек культа. Некоторые используют для этих целей настоящие болезни и даже изучают всё более эффективные и убийственные вирусы, которые станут подспорьем в их деле, но не гнушаются и прочими возможностями для диверсии. Многие из них — хакеры, которые намеренно заражают инфосферу планеты вирусами, но те, что воруют конфиденциальную информацию в целях шантажа, чаще принадлежат к безмолвным каннибалам (см. стр. 47).

Хор сокрушителей

Сокрушителей куда больше, чем сокрытых, и они не стараются как-то скрыть свою приверженность Пожирателю. Напротив, они отличаются безумным внешним видом и изощрённо калечат себя, чтобы шокировать и деморализовать врагов, начиная от пирсинга и выжигания шрамов до оголения собственных костей и ношения кожи, снятой с врагов. В отличие от последователей Зон-Кутона, подобные видоизменения не приносят никакого мазохистского наслаждения и служат лишь для достижения целей Пожирателя. Хор сокрушителей включает в себя все передовые войска культа, которые совершают набеги и творят смертоносные бесчинства во имя Пожирателя, однако и в нём можно выделить ряд особых ролей.

Бешеные: при упоминании культа Пожирателя умственному взору большинства предстают именно бешеные. Единственный смысл их существования — разрушать, убивать и держать в страхе всё и вся в пределах досягаемости. Многие из них психически нестабильны, ведь здоровый разум вряд ли выдержит саморазрушительный образ жизни бешеных, а иные перестали различать добро и зло из-за эмоциональной травмы, многолетнего употребления наркотиков или исключительной преданности Пожирателю. Бытует мнение, будто бешеные (и все сокрушители) — бездумные машины для убийства, и отчасти так оно и есть, но среди них есть и бортстрелки, и офицеры, и пилоты, и танкисты. Несмотря на свое прозвище и пристрастие к сильнейшим стимуляторам и галлюциногенам в бою, некоторые бешеные — спокойные нигилисты, которые методично добиваются разрушительных целей.

Вершители: вершители — редкость среди культистов Пожирателя, и в большинстве ячеек их не более одного. Вершитель — нечто вроде безумного гения и пророка последних дней, неустанно размышляющего над способами причинения максимального ущерба. В отличие от сокрытых, вершитель никогда не действует в рамках нормального общества, ведь каждый из них — безумный фанатик, постоянно планирующий всё более масштабные акты разрушения. Ячейки, в которых есть вершитель, часто содействуют любому его плану или стремлению и могут выполнять небольшие задания вроде кражи экспериментального оружия, похищения учёных, обладающих древними знаниями, или атаки на планету с целью оценить реакцию сил её обороны, чтобы вершитель смог понять, какая информация и ресурсы нужны для масштабной операции. У вершителей нет официальной власти; их уважают и слушают ровно до тех пор, пока члены ячейки убеждены, что план вершителя — лучший способ сеять разрушение.

Из всех культистов именно вершители склонны к написанию трактатов или философских обоснований своей преданности Пожирателю. Именно поэтому малочисленные вершители пользуются влиянием и вдохновляют целые секты служителей Пожирателя.

Губители: культу Пожирателя, равно как и любой другой межзвёздной организации, нужны инженеры, механики, медики, снабженцы и обслуживающий персонал. Однако, в отличие от большинства других организаций, культисты Пожирателя посвятили себя разрушению всего сущего, и поэтому некоторые считают создание нового или починку старого ересью. К решению этого вопроса подходят по-разному, некоторые из упомянутых обязанностей можно доверить роботам, рабам или даже сокрытым, которые рассматривают эту работу как необходимость для осуществления более разрушительного замысла. Тем не менее ни роботам, ни рабам нельзя доверить всю работу, необходимую для поддержания функционирования крупной военной ячейки, а способности сокрытых лучше использовать в деле диверсии и шпионажа, поэтому такие задания зачастую поручают губителям.

Губители умеют обращаться с техникой, но не считают свою работу ремонтом или обслуживанием. Они заявляют, что создают «ухудшенную» версию любого оборудования, существа или системы, над которыми работают. Часто именно губители добавляют шипы и черепа на броню сокрушителей, создают новые оружейные сопряжения, покрывающие оружие культистов ржавчиной и рунами смерти, заостряют зубы культистов и хирургически изменяют раненых, отданных им на попечение. Губители-снабженцы часто пытаются удовлетворить нужды ячейки подчёркнуто социально неприемлемым способом, например добавив в рацион питания мясо полуросликов. В культе Пожирателя такую способность поддерживать боеспособность оружия и жизнь солдат, не становясь частью цивилизации, считают благословенным талантом к деградации.

Лютые

Величайшие успехи Культа Пожирателя часто связаны с прибытием одного из лютых — ужасающих служителей Пожирателя, которые время от времени являются ячейкам, чтобы передать тайные знания, поручить им особые задания

или собрать воедино для крестового похода против всего живого. Лютые — единственные, кому обычная ячейка культа подчиняется беспрекословно, поэтому именно они ответственны за согласованные действия огромных групп анархистов, несущие угрозу цивилизации как таковой.

Между лютыми столь же мало общего, сколько у культов, которые они основывают. Многие являются в облике, привычном для культистов, к которым они обращаются, от обычных гуманоидов вроде лашунт, орков и весков, до более странных сущностей — бресед-ских барату или закрученных переплетений опухолей и щупалец, встречающихся в Чёрном Доминионе. Согласно тому, что у культистов считается священными текстами, Пожиратель не создаёт ничего, даже новых форм, и поэтому его самые могущественные слуги заимствуют облик других существ. Вместо глаз на лице лютого могут быть чёрные провалы, зияющие пустотой, а головы лютых окружает кольцо серого тумана, в котором иногда вспыхивают алые молнии или мельком проскальзывают апокалиптические пророчества.

Бесспорно, лютые — это очень могущественные потусторонние существа, но если у них и есть родной план, ни одному ученому ещё не удалось найти его. Многие теологи предполагают, что лютые всё время дрейфуют сквозь вакуум открытого космоса — среду, близкую к абсолютному Ничто — или, возможно, обитают на аккреционных дисках чёрных дыр, поглощающих звёзды. Некоторые полагают, что все лютые когда-то были смертными культистами Пожирателя, которые причинили разрушения столь великие, что их бог наградил их частицей собственной разрушительной мощи. По несвязным речам и записям тех, кому удалось выжить после столкновения с лютыми, исследователи из миров Соглашения определили, что эти существа могут вечно существовать в вакууме, телепортироваться на огромные расстояния, никогда не действуют сообща и предпочитают создавать ячейки культа для атаки и террора, а не осуществлять его самостоятельно. Лютые часто говорят, что создают задел для будущих побед культа и продолжают свой путь.

СЕКТЫ КУЛЬТА ПОЖИРАТЕЛЯ

Внутри культа Пожирателя существуют обширные неформальные секты, преследующие различные цели и выбирающие наилучший, на их взгляд, способ служения безразличному богу. Эти различия мало влияют на то, как другие организации относятся к ячейкам культа или ведут с ними дела, но их понимание может помочь предсказать, каким образом ячейка может попытаться напасть.

Гурманы: ячейки гурманов нацелены на полное, необратимое разрушение. Это, в общем-то, неудивительно, учитывая особенности их веры, но именно требование полного и безоговорочного разрушения отличает их от многих других сект. К примеру, если культисты этой секты заняли позицию, позволяющую им повредить двадцать звездолётов или полностью разрушить один, они рьяно сосредоточатся на том, который смогут уничтожить, мотивируя это тем, что повреждения можно исцелить или починить, а полное уничтожение необратимо. Подобные убеждения делают их чрезвычайно опасными в наземном бою, ведь гурман скорее задержится, чтобы перерезать раненому врагу горло и завершить убийство, чем примется за тех, кто ещё нападает на него. Своё прозвище эти культисты получили за то, что охотно идут на каннибализм и поедают тела врагов, таким образом окончательно их уничтожая.

Кошмары: ячейки кошмаров внедряются в общество, чтобы сеять недовольство, страх и бедствия. Их вдохновляет книга под названием «Темнейшая из ночей» — фолиант, запрещённый во многих мирах. В книге представлена идея о том, что общество — не что иное, как ряд взаимосвязанных выгод, который немедленно развалится, как только его участники усомнятся в своей ценности и безопасности. Целью такой ячейки является разрушение мнимой ценности общества, которое в конечном итоге приведёт к его полному падению, хотя многие культисты используют ту же тактику для организации беспорядков и гражданских войн, но усилия кошмаров часто приносят плоды лишь по прошествии десятилетий. Почти все члены этой секты принадлежат к сокрытым, а сокрушителей изредка вербуют лишь для самоубийственных миссий.

Кровавые Врата: ячейки Кровавых Врат вдохновляются примером Кровавой Плети, мистика Пожирателя, которая вела небольшой флот кораблей культистов в атаку на одиночные торговые звездолёты, маленькие колонии и форпосты на краю зон влияния космических государств. Считается, что Кровавая Плеть стала лютым, флот распался после её исчезновения, но входившие в него звездолёты стали основой десятков ячеек поменьше. Ячейки Кровавых Врат беспрестанно стремятся унести как можно больше жизней любыми возможными способами. Они всё время в движении и неустанно ищут новые цели, считая каждую смерть подношением Пожирателю, ведь в их представлении они приносят жертву «через Кровавые Врата», тем самым увеличивая силу своего бога и облегчая уничтожение Вселенной. Некоторые культисты Кровавых Врат настаивают, что, если принести достаточно жертв, массовое кровопролитие откроет портал, через который Пожиратель сможет прибыть из своего измерения, чтобы начать последнюю битву.

МИСТИКИ КУЛЬТА ПОЖИРАТЕЛЯ

Мистики культа Пожирателя обычно выбирают дарование сокрушителя разума или звёздного шамана (*«Основная книга правил»*, стр. 78, 80), но когда достаточно крупный или могущественный культ привлекает лютого, это потустороннее существо часто учит мистиков использовать дарование опустошителя и связанные с ним заклинания. Описанные ниже магические способности позволяют служителям Пожирателя собирать и извращать мистические энергии Вселенной, чтобы ускорить её неизбежную гибель. Вне культов Пожирателя дарование опустошителя встречается достаточно редко, но его порой выбирают мистики, служащие божествам разрушения, энтропии и войны.

ОПУСТОШИТЕЛЬ (ДАРОВАНИЕ)

С вашей точки зрения, ничто не имеет ценности, и поэтому ценно лишь ничто. Вы посвящаете себя разрушению бытия во всех его проявлениях, от жизней конкретных существ до структуры общества и ткани самой реальности. Вы стремитесь к разрушению любыми методами и черпаете силу, отнимая жизни.

Божества: Азатот, Гротус, Даморитош, Ламашту, Пожиратель.

Навыки: Внимание и Запугивание.

Заклинания: 1 — *плотоядность* (см. стр. 51), 2 — *кислотная среда*, 3 — *вирусная активность* (см. стр. 51), 4 — *истощение*, 5 — *сокрушение черепа*, 6 — *гравитационная сингулярность*.

КРОВАВАЯ МЕТКА (СВ)

1 УРОВЕНЬ

- Всякий раз, когда вы убиваете или уничтожаете существо или снижаете его ПЗ до 0, на вашей коже немедленно появляется кровавая метка, выглядящая как кроваво-красная спираль чёрной дыры. Время действия метки в раундах равно модификатору вашей Мудрости (минимум 1 раунд). Метка настраивается против существ того же типа, что и существо, которое вы убили, уничтожили или довели до 0 ПЗ, и даёт вам одно из следующих преимуществ на выбор: бонус +1 (боевой дух) к проверкам атаки по существам этого типа, бонус +1 (боевой дух) к КБ против атак существ этого типа, бонус +1 (боевой дух) к испытаниям против атак и эффектов, созданных существами этого типа, или бонус +1 (боевой дух) к урону по существам этого типа. Вы получаете бонус одновременно с меткой, и он сохраняется, пока метка действует. Одновременно у вас может быть не больше одной метки, при получении новой действие предыдущей немедленно завершается.

РАЗРУШИТЕЛЬНОЕ БУЙСТВО (ПС)

3 УРОВЕНЬ

- В качестве сопутствующего действия вы можете потратить ячейку заклинания мистика 1 круга и выше, чтобы впасть в разрушительное буйство. Вы получаете бонус к проверкам атаки и урона, совершаемых короткоствольным оружием и простым оружием ближнего боя. Величина бонуса к атаке равна кругу потраченной ячейки – 2 (минимум +1), а величина бонуса к урону равна кругу потраченной ячейки. Длительность буйства в раундах равна кругу потраченной ячейки + модификатор вашей Мудрости (минимум 1). Буйство можно прервать досрочно без затрат действий. Во время разрушительного буйства вы не можете творить заклинания или использовать требующие затрат действия псевдозаклинания, экстраординарные и сверхъестественные способности.

ОПУСТОШИТЕЛЬНЫЙ УДАР (СВ)

6 УРОВЕНЬ

- Когда вы наносите критический удар атакой, вы можете в качестве быстрого действия потратить 1 ПР, чтобы добавить атаке критический эффект «ранение», заменяющий все прочие критические эффекты атаки. Если у атаки уже есть критический эффект «ранение», то вместо этого вы можете в качестве быстрого действия потратить 1 ПР, чтобы добавить критический эффект «серьёзное ранение», заменяющий все прочие критические эффекты атаки.

ПРОБОЙ ЗАЩИТЫ (СВ)

9 УРОВЕНЬ

- Вы можете пробить защиту противника. Один раз в день в качестве основного действия вы можете снизить СУ, устойчивости к энергии и твёрдость одной цели на значение, равное вашему уровню мистика (до минимума в 0), на 1 раунд за каждый ваш уровень мистика. Цель может пройти испытание Стойкости (СЛ = 10 + ½ вашего уровня мистика + модификатор вашей Мудрости), чтобы отменить эффект. Эта способность действует и на предметы.

ВЫСШАЯ КРОВАВАЯ МЕТКА (СВ)

12 УРОВЕНЬ

- Начиная с 12 уровня каждый раз, когда союзник, связанный с вами вашей классовой особенностью телепатическая связь, убивает или уничтожает существо или снижает его ПЗ до 0, вы можете даровать себе или одному другому союзнику, связанному с вами вашей телепатической связью, высшую кровавую метку. Её действие аналогично дарованной силе кровавая метка (см. выше), но бонус увеличивается до +2, и существо, получившее метку, само выбирает получаемое преимущество. Вы можете поддерживать только одну высшую кровавую метку, при получении новой действие предыдущей немедленно завершается. Существо не может получить преимущества более чем от одной высшей кровавой метки или сочетать кровавую метку с высшей кровавой меткой, однако вы сами можете получить преимущества как своей кровавой метки, так и своей высшей кровавой метки.

МИСТИЧЕСКАЯ КРОВОЖАДНОСТЬ (ЭКС)

15 УРОВЕНЬ

- Начиная с 15 уровня вы получаете силы, наблюдая за страданиями противников. Когда вы или союзник, связанный с вами вашей классовой особенностью телепатическая связь, наносите противнику критический удар, вы

в качестве ответного действия можете потратить 1 ПР, чтобы восстановить ПЖ в количестве, равном 3 за каждый ваш уровень мистика + модификатор вашей Мудрости (вплоть до максимума). После применения этой способности вы не можете использовать её повторно, пока не отдохнёте для восстановления ПЖ.

КРУГ ОПУСТОШЕНИЯ (СВ)

18 УРОВЕНЬ

- Начиная с 18 уровня вы можете выплеснуть разрушительные энергии, создав вокруг себя сферу опустошения. В качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы создать вокруг себя взрыв энергии радиусом 30 футов, наносящий всем существам и предметам в области действия 12d10 урона силой (успешное испытание Реакции уменьшает урон вдвое). Разряды остаточной энергии превращают область действия (даже пустоты, не заполненные ничем, кроме воздуха или вакуума) в пересечённую местность на 1 раунд за каждый уровень мистика; вы сами эту пересечённую местность игнорируете. Количество использований этой способности в день равно модификатору вашей Мудрости.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Эти заклинания чаще всего применяются мистиками из культа Пожирателя, но выбрать их может и любой другой мистик.

ВИРУСНАЯ АКТИВНОСТЬ

Школа: некромантия.
Время сотворения: 1 ответное действие.
Дистанция: близкая (25 футов + 5 футов за 2 УЗ).
Цель: одно только что умершее существо; см. текст.
Длит.: мгновенная; см. текст.
Испытание: Воли отменяет, см. текст.
Устойчивость к магии: да.

Вы можете сотворить это заклинание только немедленно после того, как в пределах дистанции умирает существо. На следующий ход этого существа в порядке инициативы труп этого существа встаёт (если это нужно; не требует сопутствующего действия), и может совершить одно сопутствующее действие, чтобы переместиться на расстояние вплоть до значения скорости, и совершает одну атаку с использованием оружия и бонусов, бывших у него при жизни (при этом он не может использовать классовые особенности, заклинания и псевдозаклинания). Вы можете выбрать цель, которую он будет атаковать, или позволить трупу выбрать цель случайным образом. Если цель заклинания была при жизни дружелюбно к вам настроена или готова помочь, оно срабатывает автоматически; в противном случае труп может попытаться пройти испытание Воли, чтобы отменить заклинание, как если бы существо было живо.

После совершения этой атаки цель *вирусной активности* падает на землю и считается мёртвым, как обычно. Если совершённая трупом атака убивает цель или заставляет её потерять сознание, она должна пройти испытание Воли (используя СЛ заклинания) или попасть под действие *вирусной активности* и совершить в свой следующий ход одну атаку, а затем вернуться в мёртвое или бессознательное состояние. Если вторичная цель *вирусной активности* была без сознания и пришла в него до своего следующего действия, она отменяет эффект *вирусной активности* и заклинание рассеивается. Каждая атака, совершённая под воздействием этого заклинания, может передать эффект заклинания цели, если убила её или заставила потерять сознание; максимальное количество целей в последовательности равно вашему уровню мистика.

ПЛОТОЯДНОСТЬ

Школа: превращение.
Время сотворения: 1 основное действие.
Дистанция: на себя.
Длит.: 1 минута за УЗ.

Ваш рот увеличивается вдвое, наполняясь острыми, словно бритвы, зубами. Вы получаете атаку укусом, она считается атакой простым оружием ближнего боя со свойством «оперативное», и для неё учитывается обращение с оружием, Привычное оружие и другие способности, предназначенные для простого оперативного оружия ближнего боя. Укус совершается без использования конечностей и может применяться, даже если вы обездвижены.

Атака наносит 1d4 колющего урона. На 7 уровне урон увеличивается до 2d4, на 10 уровне — до 2d8, на 14 — до 3d8, на 16 — до 4d8, на 18 — до 5d8 и на 20 — до 10d8.

СНАРЯЖЕНИЕ КУЛЬТА ПОЖИРАТЕЛЯ

Служители Пожирателя не утруждают себя уходом за снаряжением. Они обычно хватают первую попавшуюся броню из общей кучи или вырывают оружие из рук противника и выбрасывают, когда в нём заканчиваются патроны или оно приходит в негодность.

Те же культисты, что действуют более скрытно и незаметно, прекрасно понимают, что запугать население гораздо проще, если оружие выглядит устрашающе, и потому часто советуют другим использовать снаряжение и улучшения, помогающие запугивать, терроризировать и сеять смуту, распространяя веру в Пожирателя.

Ниже подробно описана часть встречающегося у культистов Пожирателя снаряжения.

ОРУЖИЕ

Параметры описанного оружия приведены в соответствующих таблицах.

ДЕЗИНТЕГРАТОРНОЕ ОРУЖИЕ

Дезинтеграторное оружие представлено пистолетами (короткоствольное оружие), винтовками (длинноствольное оружие) и пушками (тяжёлое оружие). Это мощное вооружение имеет и более научное название — «высокоэнергетический протонный расщепитель», поскольку при активации испускает поток напряжённых полей, расщепляющих материю подобно субатомной кислоте. В результате подобного воздействия металл плавится, пластик испаряется, а плоть обращается в жижу — отсюда и название «дезинтегратор». Культисты Пожирателя особенно любят подобное оружие из-за его воздействия на плоть противников.

ПРОЧЕЕ ОРУЖИЕ

Описанное далее оружие нельзя отнести к конкретной категории.

ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОЕ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ПРОЧЕЕ								
Болевая перчатка «Упырь»	3	1 250	1d8 *Р & Ко*	–	40 зарядов	1	1	Громоздкое, инъекционное (см. текст)
Болевая перчатка «Демон»	11	25 000	2d8 *Р & Ко*	Кровопускание 1d6	40 зарядов	1	1	Громоздкое, инъекционное (см. текст)
Болевая перчатка «Дракон»	19	560 000	6d8 *Р & Ко*	Кровопускание 2d6	40 зарядов	1	1	Громоздкое, инъекционное (см. текст)

КОРОТКОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ДЕЗИНТЕГРАТОРНОЕ									
Дезинтеграторный пистолет «Ликвидатор»	6	4 500	1d10 *К*	15 футов	–	20 зарядов	2	Л	–
Дезинтеграторный пистолет «Терзатель»	11	28 000	1d20 *К*	20 футов	–	20 зарядов	2	Л	–
Дезинтеграторный пистолет «Палач»	16	200 000	2d20 *К*	25 футов	Окисление 1d6	40 зарядов	4	Л	–
Дезинтеграторный пистолет «Искоренитель»	20	745 000	3d20 *К*	30 футов	Окисление 2d6	40 зарядов	4	Л	–

ДЛИННОСТВОЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ДЕЗИНТЕГРАТОРНОЕ									
Дезинтеграторная винтовка «Ликвидатор»	6	4 740	1d20 *К*	30 футов	Окисление 1d6	40 зарядов	4	2	–
Дезинтеграторная винтовка «Терзатель»	11	29 000	3d10 *К*	30 футов	Окисление 2d6	40 зарядов	4	2	–
Дезинтеграторная винтовка «Палач»	16	210 000	5d10 *К*	30 футов	Окисление 3d6	80 зарядов	8	2	–
Дезинтеграторная винтовка «Искоренитель»	20	745 000	5d20 *К*	30 футов	Окисление 4d6	80 зарядов	8	2	–

ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ

ДВУРУЧНОЕ ОРУЖИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	УРОН	ДИСТАНЦИЯ	КРИТ.	ЁМКОСТЬ	РАСХОД	ВЕС	ОСОБЫЕ СВОЙСТВА
ДЕЗИНТЕГРАТОРНОЕ									
Дезинтеграторная пушка «Ликвидатор»	6	4 800	1d20 *К*	40 футов	Окисление 1d6	40 зарядов	4	3	Громоздкое, линейное
Дезинтеграторная пушка «Терзатель»	11	29 500	3d10 *К*	40 футов	Окисление 2d6	40 зарядов	4	3	Громоздкое, линейное
Дезинтеграторная пушка «Палач»	16	220 000	5d10 *К*	40 футов	Окисление 3d6	80 зарядов	8	3	Громоздкое, линейное
Дезинтеграторная пушка «Искоренитель»	20	765 000	5d20 *К*	40 футов	Окисление 4d6	80 зарядов	8	3	Громоздкое, линейное

БОЛЕВАЯ ПЕРЧАТКА («ДЕМОН», «ДРАКОН», «УПЫРЬ»)

На пальцах этой силовой перчатки размещены лезвия со встроенными инъекторами, которые соединяются с тремя резервуарами, предназначенными для хранения веществ, используемых в инъекционном оружии. В болевую перчатку можно зарядить до трёх доз наркотика, яда типа «ранение» или лекарства. В случае успешной атаки субстанция не впрыскивается в цель автоматически — вы сами решаете, совершать инъекцию или нет, и если да, то какую именно (если в резервуары залиты разные вещества). За одну атаку можно впрыснуть только одну субстанцию.

Рука с надетой на ней перчаткой не может применяться для удержания или использования другого оружия или снаряжения. Надевание и снимание перчатки требует действия полного хода. Болевая перчатка невосприимчива к разоружению.

ОРУЖЕЙНЫЕ СОПРЯЖЕНИЯ

Цена оружейного сопряжения зависит от его уровня; см. таблицу 7–13 на стр. 191 *«Основной книги правил»*.

АННИГИЛЯТОРНОЕ — 8 УРОВЕНЬ

Это сопряжение изменяет внешний вид оружия, делая его ржавым, потёртым и грубым. Цель, убитая атакой оружием с этим сопряжением, обращается в прах (аналогично заклинанию *дезинтеграция*).

ИЗУВЕРСКОЕ — 5 УРОВЕНЬ

Оружие с этим сопряжением выглядит зловеще и получает особое свойство «мощное», но когда вы совершаете атаку с усилением мощности, то получаете урон, равный дополнительному урону от свойства «мощное», даже если промахнулись. Этот урон не снижается устойчивостью, СУ или любой другой способностью. Величина дополнительного урона равна 1d4 + 1d4 за каждые 6 уровней оружия. Если оружие не использует заряды или боеприпасы, усиление мощности требует основного действия и не расходует дополнительные заряды или боеприпасы. Нельзя усилить мощность оружия с особыми свойствами «автоматическое», «взрыв», «конусное» или «линейное». Данное сопряжение нельзя установить на оружие, которое уже обладает особым свойством «мощное».

УЛУЧШЕНИЯ БРОНИ

Большая часть культов Пожирателя использует любую броню, которую им удалось раздобыть.

УЛУЧШЕНИЕ	УРОВЕНЬ	ЦЕНА	МЕСТА	ТИП БРОНИ	ВЕС
Жуткие трофеи	1	125	1	Любая	—
Оружейные шипы	Варьируется	Варьируется	1	Тяжёлая, силовая	Варьируется

ОПИСАНИЯ УЛУЧШЕНИЙ БРОНИ

Далее описываются улучшения брони, используемые служителями Пожирателя.

ВОЕННАЯ ХИТРОСТЬ ДЛЯ ДЕЗИНТЕГРАТОРНОГО ОРУЖИЯ

В качестве классовой особенности военная хитрость солдаты могут выбрать следующее:

Кислотные ожоги (Экс): когда вы наносите критический удар оружием категории «дезинтеграторное», вы увеличиваете урон критического эффекта «окисление» на 1d6. Если у оружия нет этого критического эффекта, оно получает критический эффект «окисление 1d6». Вы можете добавить этот критический эффект своему дезинтеграторному оружию, даже если у него уже есть другой критический эффект.

ЖУТКИЕ ТРОФЕИ (МАГИЧЕСКОЕ)

Культисты Пожирателя частенько украшают свою броню магически обработанными трофеями, напоминающими им о самых значимых убийствах: черепами, осколками костей или панцирей поверженных врагов, осквернёнными символами религий, обломками оружия или окровавленными и рваными нашивками или знаками отличия.

Когда вы носите броню с жуткими трофеями и вызываете у противника потрясение, он в дополнение к обычным эффектам получает от этого состояния штраф –2 к проверкам урона.

ОРУЖЕЙНЫЕ ШИПЫ

Покрытый зловещими шипами доспех — неотъемлемый атрибут любого культиста Пожирателя. Вы можете добавить простое одноручное оружие ближнего боя лёгкого или незначительного веса на свою броню в качестве оружейных шипов. Для установки улучшения необходимо заплатить 125% стоимости выбранного оружия. Для атаки при помощи оружейных шипов требуется свободная рука (чтобы насадить противника на шипы), если, конечно, вы не держите его в захвате или наоборот (в этом случае вы можете атаковать его шипами, даже если все руки заняты). Кроме этого, вы можете совершать атаки оружейными шипами, даже если вас обездвижили, но только против обездвижившего вас существа.

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ

Порой лютые даруют *кольца клыков* заслужившим их расположение сокрытым или лидерам культов Пожирателя.

КОЛЬЦО КЛЫКОВ — 3 УРОВЕНЬ

МАГИЧЕСКИЙ ПРЕДМЕТ (НАДЕВАЕМЫЙ) ЦЕНА: 315 ВЕС: Л

Когда вы надеваете это кольцо, ваши зубы становятся длинными и острыми, позволяя кусать врага. По вашему выбору ваши безоружные удары могут наносить смертельный колющий урон, а если ваш уровень персонажа равен 3 или выше, вы получаете уникальную разновидность черты Привычное оружие, позволяющую вам добавлять удвоенное значение уровня персонажа (вместо значения уровня персонажа, как обычно) к урону этих безоружных ударов.

ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ
ЧАСТЬ 1: РАССЛЕДОВАНИЕ В КУАБАРАТЕ
ЧАСТЬ 2: УКУЛАМСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ
ЧАСТЬ 3: ЗАТЕРЯННЫЙ ХРАМ
КАСТРОВЕЛЬ
КУЛЬТ ПОЖИРАТЕЛЯ
ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ
КОДЕКС МИРОВ

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ

На Кастровеле обитает великое множество созданий, но эти необычные и опасные существа могут повстречаться вам на любом из миров.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СУЩЕСТВ

Нижеперечисленные правила применяются для многих разновидностей существ.

Звёздная гармония (Св): существо наделено звёздными и наивысшими откровениями. При использовании звёздных откровений считается, что существо всегда настроено соответствующим образом. При проверке инициативы существа бросьте 1d3. Выпавший результат означает количество раундов, по прошествии которых существо достигнет полной гармонии и сможет использовать наивысшие откровения. После использования такого откровения оно теряет гармонию, и 1d3 нужно бросить снова, чтобы определить время её восстановления.

Невосприимчивости конструкций (Экс): конструкции невосприимчивы к тому же, что и нежить (см. ниже), и к эффектам некромантии.

Невосприимчивости нежити (Экс): нежить невосприимчива к смертельным эффектам, кровотечению, болезням, эффектам с дескриптором «разум», параличу, яду, сну, шоку, несмертельному урону, урону характеристикам и их потере, утомлению, бессилию, вытягиванию жизни, отрицательным уровням и любому другому эффекту, требующему испытания Стойкости (кроме эффектов, влияющих и на предметы, а также безвредных).

Неживой (Экс): у существа нет модификатора Выносливости, и если его ПЗ снижаются до 0, оно немедленно уничтожается. Неживое существо не исцеляется естественным путём, но конструкцию можно починить при помощи подходящих инструментов или магии. Быстрое исцеление при этом работает как обычно. Неживым существам не требуется дышать, есть или спать, их можно воскресить или вернуть к жизни только заклинаниями *чудо*, *желание* или другим подобным эффектом, явным образом действующим на неживых существ.

ВОИТЕЛЬ

ЗАКЛИНАТЕЛЬ

СПЕЦИАЛИСТ

ВОЙОКО

КО 4 | ОПЫТ 1200

Поверхностный войоко, посланник.

Принципиальный нейтральный средний гуманоид (войоко).

Иниц.: +3; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +10.

ЗАЩИТА ПЗ: 45

ЭКБ: 17; **ККБ:** 17.

Стойкость +3; **Реакция** +5; **Воля** +7.

Защитные способности: скользкий разум.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 30 футов.

В ближнем бою: тактическое копьё +8 (1d6 + 5 *Ко*).

Дистанционная: *следопытский тактический полуавтоматический пистолет* +10 (1d6 + 4 *Ко*).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +3; **Вын:** +0; **Инт:** +1; **Мдр:** +1; **Хар:** +5.

Навыки: Атлетика +15 (+23 при плавании), Дипломатия +15, Культура +10, Пилотирование +10, Проницательность +15.

Языки: войокский, всеобщий.

Прочие способности: задержка дыхания, импровизации посланника (быстрое воодушевляющее слово [9 ПЖ], в атаку!, воодушевляющее слово [13 ПЖ]).

Снаряжение: гидрокостюм войоко (аналогичен простому лашунтскому термокостюму), тактическое копьё, *следопытский тактический полуавтоматический пистолет* с 90 патронами для короткоствольного оружия.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любые океаны (Хейкорон IV).

Численность: одиночка, пара или делегация (3–12).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Задержка дыхания (Экс): поверхностные войоко могут задерживать дыхание в течение 10 минут, не рискуя захлебнуться.

Скользкий разум (Экс): если войоко первый раз провалил испытание против заклинания или эффекта очарования, он может попытаться пройти испытание против этого эффекта повторно один раунд спустя.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: см. подрасы.

ПЗ: 4

Размер и тип: войоко — гуманоиды среднего размера с подтипом «войоко». Глубинные войоко дополнительно получают подтип «подводный».

Сумеречное зрение: все войоко видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем.

Амфибия: глубинные войоко могут дышать под водой (благодаря подтипу «подводный»), но также могут дышать воздухом и жить на суше.

Задержка дыхания: см. выше.

Многонациональный: для того чтобы разбираться в постоянно изменяющихся союзах и конфликтах между разрозненными нациями и аркологиями поверхностных войоко, представители этой подрасы должны быть крайне искусны в общении с существами самого разного происхождения; они получают бонус +2 (раса) к проверкам Дипломатии и Культуры.

Подрасы: войоко принадлежат к одной из двух подрас: глубинным или поверхностным. При создании персонажа все войоко получают +2 Хар и –2 Вын. Кроме этого, глубинные войоко атлетичны и сильны (+2 Сил), а поверхностные войоко более проворны и грациозны (+2 Лвк).

Прирождённый пловец: все войоко прекрасно чувствуют себя в воде и получают скорость плавания 30 футов.

Войоко, жители океанической планеты Хейкорон IV («*Серия приключений, выпуск №1*», стр. 62), — гуманоиды с гладкой, как у угрей, кожей. Войоко некогда были сухопутными амфибиями, однако затем подъём уровня моря разрушил их наземную цивилизацию, и они разделились на два подвида. Дышащие воздухом поверхностные войоко остались жить над водой и теперь обитают в огромных плавучих аркологиях, составляющих десятки автономных государств. Глубинные войоко генетически модифицировали себя, научившись дышать и под водой, и в воздухе. Они вернулись в дома своих предков в глубины океана, и их недолговечные государства постоянно борются друг с другом за главенство. Два подвида редко контактируют друг с другом, предпочитая оставаться в выбранной ими среде.

КАУКАРИКИ

КО 1 | ОПЫТ 400

Нейтральный небольшой волшебный зверь.

Иниц.: +3; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +5.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 18

ЭКБ: 11; **ККБ:** 13.

Стойкость +5; **Реакция** +5; **Воля** +1.

Защитные способности: отскок.

АТАКА

Скорость: 30 футов, лазание 30 футов, полёт 40 футов (Экс, скверная манёвренность).

В ближнем бою: жало +9 (1d4 + 2 *Ко* и яд каукарики).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +1; **Лвк:** +3; **Вын:** +1; **Инт:** –2; **Мдр:** +1; **Хар:** +0.

Навыки: Акробатика +10, Атлетика +5, Запугивание +5, Скрытность +5.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: тёплые леса (Кастровель).

Численность: одиночка, пара или стая (3–18).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Отскок (Экс): когда по каукарики попадают внеочередной атакой, он может в качестве ответного действия совершить проверку Акробатики. Если результат проверки Акробатики равен или превышает результат проверки атаки противника, эта внеочередная атака промахивается, а каукарики получает бонус +1 (боевой дух) к проверкам атаки и урона до конца своего следующего хода.

ЯД КАУКАРИКИ

Тип: яд (ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 11.

Трек: Ловкость; **Частота:** 1 в раунд до 6 раундов.

Лечение: 1 испытание.

Каукарики — любопытные и шкодливые существа, получившие своё название из-за тревожного крика, который издают при опасности, однако большинство тех, кто напрямую взаимодействует с этими существами, предпочитают называть их не столь милой кличкой «жалохвост». Эти существа питаются в основном фруктами. Они снуют под пологом леса, скользя с дерева на дерево; каждая стая мигрирует на большие расстояния по принадлежащей ей территории в поисках сезонных источников пищи. При необходимости каукарики не брезгуют и другой едой, питаясь насекомыми, молодыми листьями, корой, а в редких случаях даже мясом. Более того, крупные стаи (а особенно — стаи с недавно возвысившейся альфа-самкой) иногда устраивают охоту, чтобы загнать небольшую добычу и вместе умертвить её, чтобы сплотить группу.

Жало, из-за которого существо получило прозвище, служит и для защиты, и для нападения. Большинство хищников в ареале обитания каукарики опасается их болезненного яда, особенно потому, что жалохвосты часто объединяются для защиты сородичей и атакуют противника сообща. Кажется, будто устрашающая репутация только подбадривает каукарики, ведь они подстрекают друг друга задирать чужаков, чтобы продемонстрировать храбрость и определить иерархию внутри стаи. Яд каукарики силён, но не вырабатывается ими напрямую: многие из их излюбленных фруктов и семян ядовитые, а пищеварительный тракт этих существ отделяет и хранит токсины в мешочках с ядом у кончика хвоста. Вследствие этого иной рацион питания каукарики может привести к тому, что яд станет действовать иначе или его не будет вовсе.

Брачные игры каукарики часто сопровождаются пышным фруктовым пиршеством, на котором самец, съевший больше всего еды, рассматривается как самый желанный партнёр. Альфа-самка первой выбирает себе самца; за ней следуют другие самки, получившие её разрешение. Если самка пытается выбрать партнёра без разрешения, сородичи часто атакуют её и изгоняют из стаи. Изгнанная каукарики оказывается предоставленной самой себе и иногда становится альфа-самкой своей собственной стаи.

Каукарики чаще всего встречаются на континенте Укулам, хотя на Асане они обитают в многочисленных лашунтских городах-государствах и развили новые повадки, лучше подходящие к городской среде. В целях предосторожности население Кастровеля отпугивает жалохвостов и изгоняет их в естественную среду обитания, но не гнушается и более радикальными мерами, когда местная популяция выходит из-под контроля. Особенно актуально это для прославленных фруктовых садов на юге Асаны, где жалохвосты могут доставлять такие неудобства, что местные власти часто объявляют на них охоту для контроля популяции.

НЕБОЛОВ

КО 5 | ОПЫТ 1600

Нейтральная огромная аберрация.

Иниц.: +5; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов.; **Внимание** +16.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 75

ЭКБ: 17; **ККБ:** 18.

Стойкость +7; **Реакция** +7; **Воля** +6.

Защитные способности: воздушный камуфляж.

АТАКА

Скорость: 15 футов, полёт 50 футов (Экс, хорошая манёвренность).

В ближнем бою: укус +14 (1d6 + 7 *Ко* и яд неболова) или щупальце +11 (1d8 + 7 Д).

Дистанционная: лассо +14 (1d4 + 7 Д, несмертельный и опутывание).

Занимаемое пространство: 15 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов (15 футов для щупальца).

Атакующие способности: лассо.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +4; **Вын:** +3; **Инт:** –1; **Мдр:** +0; **Хар:** –1.

Навыки: Акробатика +11, Скрытность +11.

Языки: кастровельский (не может говорить); телепатия 60 футов.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любое небо (Кастровель).

Численность: одиночка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Воздушный камуфляж (Св): в качестве быстрого действия неболов может сделать своё тело прозрачным. Если он находится в воздухе, когда применяет эту способность, то становится ошеломлён, но получает бонус +10 (раса) к проверкам Скрытности и может совершать их даже вне укрытий и областей плохой видимости.

Лассо (Экс): неболов может плести и выпускать тонкие липкие нити, совершая дистанционную атаку против ККБ цели (шаг дистанции 50 футов, максимальная дальнобойность 250 футов). Цель, в которую попала одна из этих нитей, получает указанный несмертельный дробящий урон и становится опутанной на 1 минуту. Опутанная цель не может удалиться от неболова далее того места, где она начала ход. В качестве сопутствующего действия неболов может пройти проверку боевого манёвра, используя модификатор атаки лассо + 8, чтобы совершить перестановку цели, но при этом может перемещать её только ближе к себе; таким образом неболов может поднять в воздух цель среднего или меньшего размера. Существо может прекратить состояние опутывания при помощи успешной проверки Акробатики для освобождения со СЛ 23 или разорвать нить, нанеся ей как минимум 10 урона огнём или режущего урона (КБ нити равен КБ неболова). В качестве быстрого действия неболов может отбросить нить или натянуть её; одновременно неболов может поддерживать до трёх нитей.

ЯД НЕБОЛОВА

Тип: яд (ранение); **Испытание:** Стойкости со СЛ 13.

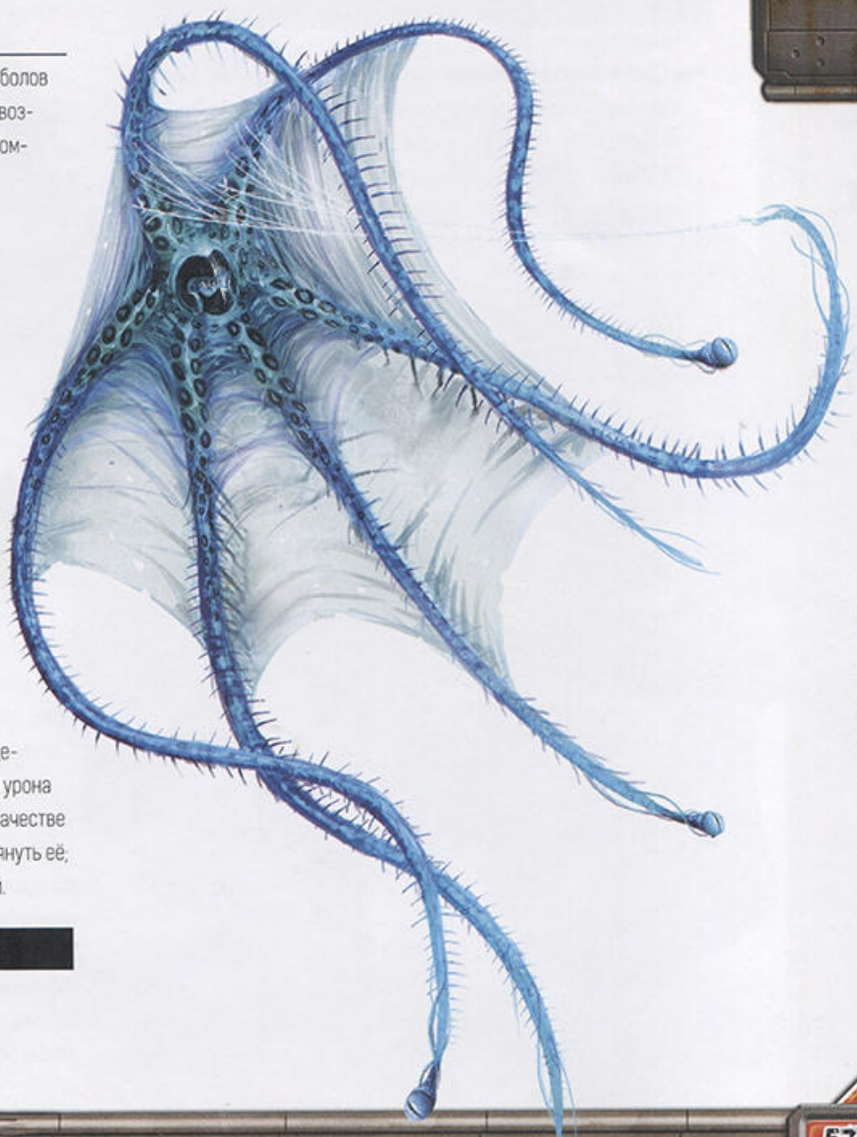
Трек: Сила; **Частота:** 1 в раунд до 6 раундов.

Лечение: 1 испытание.

Неболовы — воздушные хищники, предпочитающие нападать из засады. Они известны тем, что выбрасывают липкие анестезирующие нити и притягивают ими свою добычу. Кровь неболова содержит гемоцианин, который и придаёт этим существам голубоватый окрас, однако неболов может вывести из крови кислород и стать бесцветным. Из-за этого он становится медлительным, но почти прозрачным при выслеживании добычи.

У этих аберраций необычайно развитый мозг, позволяющий им анализировать модели поведения и даже заучивать речь, которую они слышат, используя свои круглые тела для усиления исходящих с земли звуков. Интеллект этого хищника делает его весьма опасным для кастровельских городов, в которых для защиты от подобных зверей применяются автоматические охранные системы.

Неболовы проводят всю взрослую жизнь в воздухе, однако откладывают яйца в солёной воде. Их земноводные детёныши проводят в море 7–8 месяцев, а затем карабкаются на камни поблизости, теряя способность дышать под водой, и уносятся в небо в потоках сезонных ветров.



РЕНКРОДА, БОРОДАТАЯ

КО 5 | ОПЫТ 1600

Нейтральное крупное животное.

Иниц.: +2; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +11.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 75

ЭКБ: 17; **ККБ:** 19.

Стойкость +9; **Реакция** +9; **Воля** +4.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: укус +14 (1d6 + 10 *Ко*) или хвост +11 (1d8 + 10 *Д*).

Занимаемое пространство: 10 футов.; **Зона досягаемости:** 10 футов.

Атакующие способности: опрокидывающий разбег, рык.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +5; **Лвк:** +2; **Вын:** +3; **Инт:** –4; **Мдр:** +1; **Хар:** +0.

Навыки: Атлетика +16, Выживание +11, Скрытность +11.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные и тёплые леса (Кастровель).

Численность: одиночка или группа (2–5).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Опрокидывающий разбег (Экс): бородатая ренкрода не получает штрафов к проверке попадания при атаке с разбега и при попадании может немедленно (и без затрат действий) совершить боевой манёвр сбивание с ног.

Рык (Экс): в качестве основного действия бородатая ренкрода может издать яростный рык, в результате чего все противники в радиусе 60 футов от неё потрясены на 1d4 + 1 раунда (испытание Воли со СЛ 13 отменяет эффект). Если ренкрода совершает успешную атаку хвостом, то может до конца своего следующего хода использовать эту способность в качестве сопутствующего действия. Прорычав, ренкрода должна выждать 1d6 раундов, прежде чем сможет рычать повторно. Это эффект с дескрипторами «восприятие», «разум» и «ужас».

Ренкроды представляют собой обширную категорию крупных гиперхищников-рептилий, чьими отличительными чертами служат длинная шея, декоративные шипы и убийственная скорость бега. Они обитают на обширных просторах континентов Асана и Укулам на Кастровеле. Ренкроды часто держатся обособленно и могут быть крайне территориальными — это обусловлено их размером и положением близко к концу пищевой цепи. Эти существа способны издавать ужасающий рык, который можно часто услышать в глуши на севере Кастровеля; с его помощью ренкроды сообщают другим особям о границах своей территории и отгоняют падальщиков от недавно убитой добычи.

Бородатая ренкрода — один из сравнительно небольших видов ренкрод, приспособившихся перемещаться в густых чащах. Этих существ отличают дополнительные выросты на подбородке, которые помогают существу находить добычу, прячущуюся в густой листве. Подобно другим представителям этого вида, у бородатой ренкроды четырёхкамерное сердце, а её гортань может становиться вдвое шире, что позволяет существу быстро дышать и улучшает циркуляцию крови во время преследования добычи. В ходе охоты ренкрода обычно прячется среди деревьев и крадётся за жертвой или ждёт, когда добыча приблизится, а затем делает внезапный рывок, чтобы схватить или сбить её с ног. Большинство травоядных Кастровеля могут за себя постоять, поэтому ренкроды меньшего размера довольно разборчивы в выборе жертвы. Некоторые бородатые ренкроды могут изначально пугаться незнакомых гуманоидов, не зная, насколько они опасны и стоит ли вообще с ними связываться, хотя чем голоднее ренкрода становится, тем больше вероятность её нападения, особенно в периоды, когда другой добычи мало.

В отличие от молодых самцов многих других видов ренкрод, юные бородатые ренкроды иногда собираются в небольшие стайки для защиты от зрелых особей и даже более крупных хищников. Они перемещаются по лесистой местности, перебираясь на новое место, когда возникает недостаток пищи. Когда в стае появляется альфа-самец, она, как правило, расходится, уступая ему территорию. Чтобы заявить о своём превосходстве, этот ренкрода-победитель часто изучает свой новый дом, совершая безрассудные нападения на прочих обитателей и буйствуя в окрестностях, оглашая их рёвом, царапая деревья и камни и оставляя пахучие метки, чтобы обозначить свою территорию.

ФЕРРАН

КО 5 | ОПЫТ 1600

Ферран, механик.
Нейтральный небольшой гуманоид (ферран).
Иниц.: +0; **Восприятие:** сумеречное зрение; **Внимание** +11.

ЗАЩИТА — **ПЗ:** 64

ЭКБ: 17; **ККБ:** 18; +2 против тарана и перестановки.
Стойкость +6; **Реакция** +4; **Воля** +8; +4 против радиации.

АТАКА

Скорость: 30 футов.
В ближнем бою: тактический дуэльный меч +12 (1d6 + 7 *Р*).
Дистанционная: зеро-пистолет класса «Изморозь» +10 (1d6 + 5 *Х*; крит.: ошеломление (СЛ 17)).
Атакующие способности: инерция, отслеживание цели, перегрузка (СЛ 17).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +2; **Лвк:** +0; **Вын:** +3; **Инт:** +5; **Мдр:** +0; **Хар:** +0.
Навыки: Атлетика +11, Запугивание +11, Инженерное дело +16, Компьютеры +16, Физические науки +16.
Языки: всеобщий, ферран.
Прочие способности: беспроводной взлом, искусственный интеллект (экзокортекс), специнструмент (планшет), трюки механика (нейронный сброс, энергетический щит (10 ПЗ, 5 минут)), удалённый взлом (СЛ 17).
Снаряжение: т-костюм I, зеро-пистолет класса «Изморозь» с 1 аккумулятором (20 зарядов), тактический дуэльный меч, планшет.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая с повышенной гравитацией (Ратерен).
Численность: одиночка, пара или смена (3–5).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Инерция (Экс): если ферран переместился хотя бы на 10 футов, то в этом раунде его первая атака в ближнем бою дополнительно наносит 5 урона.
Отслеживание цели (Экс): в качестве сопутствующего действия ферран может выбрать одну цель для отслеживания, чтобы получить бонус +2 к проверкам атаки против этой цели.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Изменения характеристик: +2 Вын, +2 Инт, –2 Лвк
ПЗ: 4

Размер и тип: ферраны — гуманоиды небольшого размера с подтипом «ферран».
Сумеречное зрение: ферраны видят при низком уровне освещённости так же хорошо, как и при среднем.
Инерция: если ферран переместился хотя бы на 10 футов, то в этом раунде его первая атака в ближнем бою наносит дополнительный урон, равный уровню персонажа.
Коренастый: ферраны получают бонус +2 (раса) к ККБ против тарана и перестановки.
Устойчивость к радиации: ферраны получают бонус +4 (раса) к испытаниям против эффектов радиации.

Ферраны — коренные жители Феррантуса-4, планеты с повышенной гравитацией, которая исчезла в огромной чёрной дыре несколько десятилетий назад. Выжившие ферраны живут на большой базе, расположенной на Ратерене, бывшем естественном спутнике их планеты. Ратерен удерживается за границей горизонта событий чёрной дыры, и хотя база полностью автономна, любое происшествие может положить конец расе ферранов.

Ферраны — крепко сбитые и приземистые лысые гуманоиды с вечно нахмуренными бровями. Большинство традиций ферранов имеют под собой научную основу, и поэтому многие представители расы считают себя агностиками или атеистами. По сравнению с другими видами ферраны относительно немногочисленны, и рано или поздно им придётся предпринять какие-нибудь меры для увеличения своей численности, чтобы обеспечить выживание расы.

ХРАНИТЕЛЬ ЗНАНИЙ

КО 2 | ОПЫТ 600

Нейтральная средняя конструкция (магический).

Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +12.

ЗАЩИТА **ПЗ:** 28

ЭКБ: 13; **ККБ:** 15.

Стойкость +2; **Реакция** +2; **Воля** +0.

Невосприимчивость: невосприимчивости конструкций; **СУ:** 2/адамантин; **УкМ:** 13.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: тактическое копьё +10 (1d6 + 6 *Ко*) или крушаший удар +10 (1d4 + 6 *Д*).

Дистанционная: тактическое копьё +8 (1d6 + 6 *Ко*).

Атакующие способности: зачарованные удары, телепортационный бросок.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +4; **Лвк:** +2; **Вын:** –; **Инт:** –; **Мдр:** +0; **Хар:** –5.

Языки: см. расовая традиция (не может говорить).

Прочие способности: неживой, неразумный, расовая традиция.

Снаряжение: тактическое копьё.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: любая.

Численность: одиночка или группа (2–8).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Зачарованные удары (Св): крушашие удары хранителя знаний и атаки, которые он совершает при помощи аналогового оружия, считаются магическими для преодоления СУ и нанесения урона бестелесным существам.

Расовая традиция (Экс): каждый народ создаёт хранителя знаний по своему образу и подобию и наделяет его характерными особенностями поведения. Для эффектов, действующих на определённые типы и подтипы существ (например, сопряжения *убийцы*), хранитель знаний считается и конструкцией, и членом создавшей его расы. Кроме этого, он понимает один из языков своих создателей, но не может на нём говорить.

Телепортационный бросок (Св): один раз в день после совершения дистанционной атаки аналоговым оружием хранитель знаний в качестве быстрого действия может применить особый эффект телепортации, позволяющий либо телепортировать дистанционное оружие обратно в руки конструкции, либо телепортировать к оружию саму конструкцию (но не далее 100 футов). Во втором случае хранитель знаний появляется с оружием в руках рядом с целью атаки (если оружие попало в цель) или в случайно выбранной клетке рядом (в случае промаха; см. «Промах метательным оружием» на стр. 245 *«Основной книги правил»*).

Технологические конструкции получили большое распространение в современном мире, но многие древние культуры создавали магические автоматоны по своему образу и подобию. Эти стражи называются хранителями знаний и достаточно часто встречаются в заброшенных руинах ушедших цивилизаций, где неустанно бдят, отгоняя потенциальных мародёров. Хранители знаний не столь устойчивы к магическому воздействию, как големы, и оживляются не за счёт пленения духов или потусторонних существ, а исключительно магическими силами.

Хранители знаний — отголоски создавшей их культуры, и в них часто заложены основные традиции этого общества. Хранители изредка перемещаются по вверенным им областям, бездумно подражая поведению и обрядам своих создателей. Даже тысячелетия спустя хранители знаний узнают представителей вида своих создателей, поэтому такие существа часто могут мирно приблизиться к конструкции. Успешной проверки Дипломатии со СЛ 18 обычно бывает достаточно, чтобы успокоить большинство склонных к переговорам хранителей знаний (хотя ведущий вправе решать, возможно ли так поступить с конкретным хранителем).

ОСОБЫЕ ХРАНИТЕЛИ ЗНАНИЙ

Большинство хранителей знаний сделано из камня, но для их создания подходят и другие материалы. Ниже приведены некоторые особые варианты, но существуют и хранители, изготовленные из более прочных материалов и имеющие больший КО.

Дерево: базовая скорость конструкции увеличивается до 40 футов, а модификатор испытания Реакции увеличивается до +4, но она лишается СУ.

Обычный металл: СУ конструкции увеличивается до 4/адамантин, однако её УкМ не распространяется на наносящие электрический урон заклинания.

ЯРУК

КО 8 | ОПЫТ 4800

Нейтральное гигантское животное.

Иниц.: +0; **Восприятие:** слепое чутьё (запах) 60 футов, сумеречное зрение; **Внимание** +21.

ЗАЩИТА ПЗ: 130

ЭКБ: 20; **ККБ:** 22.

Стойкость +12; **Реакция** +10; **Воля** +7.

СУ: 5/–; **Устойчивость:** звук 10.

АТАКА

Скорость: 40 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +20 (3d4 + 14 Д) или удар хвостом +17 (2d6 + 14 Д).

Занимаемое пространство: 20 футов; **Зона досягаемости:** 15 футов (20 футов для удара хвостом).

Атакующие способности: движение напролом, затаптывание, трубный рёв.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: +6; **Лвк:** +0; **Вын:** +4; **Инт:** –4; **Мдр:** +2; **Хар:** +1.

Навыки: Атлетика +16, Выживание +16.

ЭКОЛОГИЯ

Среда обитания: умеренные равнины и леса (Кастровель).

Численность: одиночка или стадо (2–12).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Движение напролом (Экс): при использовании затаптывания ярук игнорирует пересечённую местность, созданную растениями. Каждое не являющееся живым препятствие на пути ярука получает удвоенный урон от затаптывания (не являющиеся живыми растения получают в четыре раза больше урона), и если при этом ПЗ препятствия опускаются до половины или ниже, ярук может пройти через него, как если бы оно было пересечённой местностью.

Затаптывание (Экс): в качестве действия полного хода ярук может переместиться на расстояние вплоть до значения своей скорости, проходя сквозь клетки любых существ, размер которых как минимум на одну категорию меньше. Ярук не совершает проверок атаки, нанося всем существам, через чьё пространство проходит, 3d4 + 14 дробящего урона. Цель затаптывания может пройти испытание Реакции со СЛ 16, чтобы уменьшить урон вдвое; если цель решит пройти испытание, то не может совершить против ярука внеочередную атаку, спровоцированную его перемещением. Ярук наносит урон каждому из затоптанных только единожды за раунд.

Трубный рёв (Экс): вне помещений трубный глас ярука слышен на расстоянии до 3 миль. В качестве основного действия один раз за каждые 1d6 раундов ярук может издать громкий рёв в 60-футовом конусе, нанося всем в области действия 2d8 + 8 урона звуком, а также сбивая их с цели и вызывая глухоту на 1d4 раунда (успешное испытание Стойкости со СЛ 16 уменьшает урон вдвое и отменяет эти состояния).

Яруки — гигантские травоядные. Они без труда объедают листву с деревьев и даже используют крепкие передние конечности, чтобы немного вскарабкаться на ствол и дотянуться ещё выше. Во время длительных миграций яруки бывают крайне разрушительны и сметают на своём пути всё, что не желают обходить. Впрочем, от подобного поведения случается и польза. Яруки не только создают природные пути и звериные тропы для других видов, но и расчищают просеки в густом лесном пологе для молодой поросли.

Большинство яруков предпочитает держаться обособленно, однако регулярно общается с соседями утробным рёвом, усиленным полыми рогами животного. Затем яруки временно собираются в стада и совместно мигрируют не более недели, после чего постепенно расходятся по сторонам.

РАТЕРЕН

Лунная база отчаявшихся выживших

Диаметр: ×½ **Масса:** ×¼.
Гравитация: особая.
Местоположение: Простор.
Атмосфера: разреженная.
День: 25 часов. **Год:** 300 дней.

Много столетий назад, когда ферраны, жители планеты Феррантус-4 (см. стр. 59), достигли достаточного уровня технологического развития и устремили взор к звёздам, то обнаружили, что за судьба уготована их расе: вблизи находилась область космоса столь тёмная, что это могла быть лишь чёрная дыра. К счастью, система Феррантуса располагалась достаточно далеко, чтобы подвергнуться ощутимому воздействию излучения и гравитации чёрной дыры, однако исследование космического феномена, который ферраны стали называть «Пастью», подогревало интерес многих учёных планеты. Астрофизика быстро стала очень популярной, вызвав научный бум. Постепенно ферраны освоили космические полёты на небольшие расстояния и высадились на луне Ратерен, чтобы построить на ней автономную исследовательскую станцию для лучшего изучения Пасти.

Спустя десятилетия ферраны обнаружили, что на пути столкновения с Пастью находится другой космический объект, тоже напоминающий чёрную дыру. Понимая, что такое слияние энергии приведёт к формированию квазара и сделает всю систему непригодной для жизни, ферраны столкнулись с многоплановым кризисом.

Будто в одночасье откуда-то появились религии, призванные побороть отчаяние перед жестокой правдой будущего. Самая популярная из них объявила, что ферранам предначертано слиться с Пастью и они будут в безопасности, только если смирятся с этой судьбой. Самые рьяные верующие даже думали, будто катастрофа поднимет их на новый уровень бытия.

Те ферраны, которые подошли к кризису с рациональной научной позиции, лихорадочно работали над поиском пути к спасению своего народа. Им почти удалось разработать технологию межзвёздных перелётов задолго до того, как Поток сделал это обычным делом, но всё же они опоздали. Глава планеты Феррантус-4, который непоколебимо верил в то, что Пасть несёт спасение, а не разрушение, решил воплотить в жизнь безумный план и забросить планету в чёрную дыру при помощи сверхмощных силовых полей и магической телепортации. Фанатик преуспел, но исследователей с автономной станции на Ратерене забрать не успели, и Феррантус-4 исчез в выбросе энергии, откинувшем Ратерен за пределы гравитационного поля квазара. Многие из оставшихся ферранов были убеждены, что их сородичи совершили массовое самоубийство, однако некоторые упёртые оптимисты изучили Пасть и получили оттуда странные сигналы, которые даже теоретически не должны были преодолеть горизонт событий.

В наши дни большинство ферранов влачит своё существование на лунной базе, пытаясь понять, живы ли те, кто находится внутри Пасти. Некоторые считают это пустой тратой времени и желают направить усилия на поиски нового дома.

До колонизации ферранами Ратерен был луной, почти полностью состоящей из тёмной горной породы. На нём почти нет ни атмосферы, ни жизни, а поверхность покрыта глубокими расщелинами. Гравитация на Ратерене непостоянна: сила притяжения колеблется от обычной, примерно как на исчезнувшем Голарионе, до вдвое больших величин. Сейчас база на Ратерене покрывает почти четверть спутника. Это растущий мегаполис из приземистых зданий, связанных закрытыми переходами. Гидропонные сады обеспечивают жителей едой и кислородом, а очистительные установки перерабатывают жидкие отходы и очищают воду, собранную с постоянно уменьшающейся полярной шапки спутника. Электроэнергия добывается при помощи геотермальных турбин, установленных глубоко в расщелинах луны. Смена дня и ночи искусственно контролируется, чтобы имитировать природные циклы Феррантуса-4, хотя многие поколения ферранов родились и прожили всю жизнь на спутнике и никогда не видели родной планеты.

В СЛЕДУЮЩЕМ ВЫПУСКЕ

РАСКОЛОТЫЕ МИРЫ

Автор: Аманда Хеймон Кунц

Преследуя культистов Пожирателя, герои отправляются к разрозненным миркам Диаспоры, где им предстоит пережить множество опасностей астероидного поля и найти секретную базу культа. Обнаруженная база покинута, но всё указывает на то, что персонажей опередил Флот мертвецов. Идя по новому следу, герои отправляются на Эокс, где им придётся столкнуться и с населяющей планету нежитью, и с тайными агентами официально находящегося вне закона Флота мертвецов. Персонажи узнают, что культисты Пожирателя отправились к далёкой звездной системе, где надеются отыскать указания на местонахождение древнего инопланетного супероружия.

ЭОКС

Автор: Оуэн К. К. Стивенс

Давным-давно Эокс был покрыт зеленью, но в наши дни это мёртвая планета без атмосферы и с искалеченной магическим резонансом межзвёздной войны экосистемой. Могущественные заклинатели планеты обратили себя в нежить, чтобы выжить, и правят Эоксом по сей день в качестве костяных старейшин. Ознакомьтесь с достопримечательностями Эокса, от населённых различной нежитью некрополей до огромного подземного города, где живые бьются до смерти ради развлечения зрителей по всей галактике.

ФЛОТ МЕРТВЕЦОВ

Автор: Тёрстон Хиллман

Эокс — мирная планета, входящая в состав миров Соглашения, но некоторые из её особо воинственных обитателей были изгнаны за противодействие вступлению в этот союз. Изгнанники образовали Флот мертвецов, космическую армаду звездолётов нежити, бороздящую просторы космоса в стремлении накопить достаточно мощи, чтобы стереть всё живое с лица миров Соглашения.

ХРАМ ДВЕНАДЦАТИ

ЧАСТЬ 1: РАССЛЕДОВАНИЕ В КУАБАРАТЕ

ЧАСТЬ 2: УКУЛАМСКАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ

ЧАСТЬ 3: ЗАТЕРЯННЫЙ ХРАМ

КАСТРОВЕЛЬ

КУЛЬТ ПОЖИРАТЕЛЯ

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРХИВЫ

КОДЕКС МИРОВ

Open Game License Version 1.0a

Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Starfinder Adventure Path #2: Temple of the Twelve © 2017, Paizo Inc.; Authors: John Compton, with Jason Keeley, Robert G. McCreary, Owen K.C. Stephens, and James L. Sutter.

Starfinder. Настольная ролевая игра. Серия приключений, выпуск №2: Храм Двенадцати. Русское издание © 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

STARFINDER®

ИНОПЛАНЕТНЫЙ АРХИВ

На страницах этой новой книги вы найдёте более 80 загадочных существ, с которыми вам выпадет шанс сразиться или подружиться во время игры. Каждая новая планета и космическая станция таят в себе новые опасности. Это чуждые культуры, роботы-убийцы и даже инопланетные хищники, готовые сожрать невнимательных искателей приключений. В книге описаны не только правила и условия обитания для множества существ исследованной Мультивселенной, но и новое инопланетное снаряжение и многое другое, включая систему создания ваших собственных существ, чтобы вы могли разнообразить игру невиданными доселе чудовищами. Для многих существ приведены правила игры за них, поэтому теперь вы сами сможете почувствовать себя пришельцем. *«Инопланетный архив»* — это не только список существ, которых надо убить, но и перечень созданий, которыми можно стать!

Вас привлекает роль огромного парящего в воздухе мозга? Пожалуйста!
Могучий драконоид? Легко! Кремниевый слизень? И такой найдётся!
Расширьте границы Вселенной и исследуйте её вместе с *«Инопланетным архивом»*.

paizo

Paizo, Paizo Inc., and the Paizo golem logo, are registered trademarks of Paizo Inc. Starfinder and the Starfinder logo are trademarks of Paizo Inc.
© 2019 Paizo Inc.

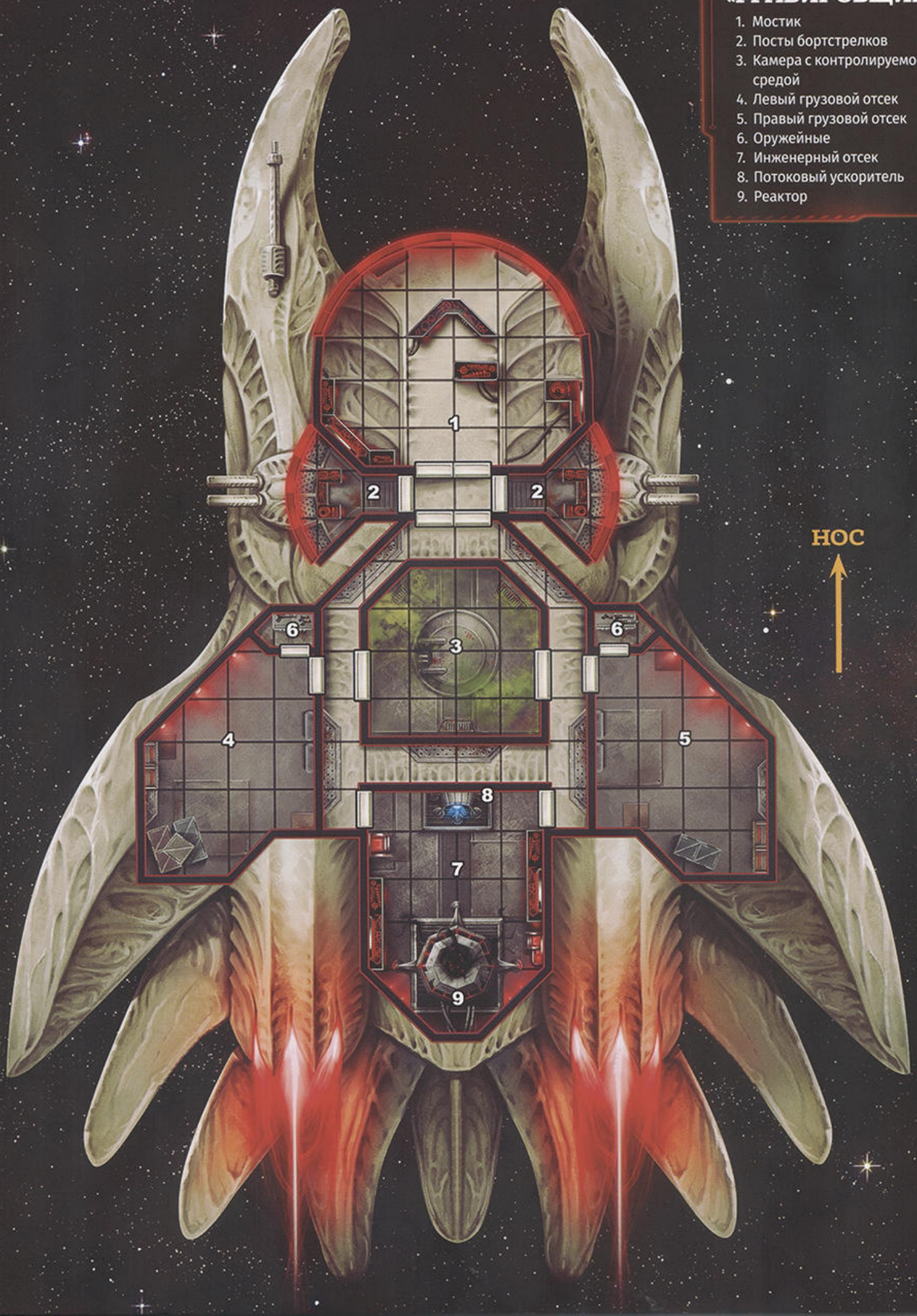
paizo.com

«ТАУМТЕХ ГРАВИРОВЩИК»

1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ

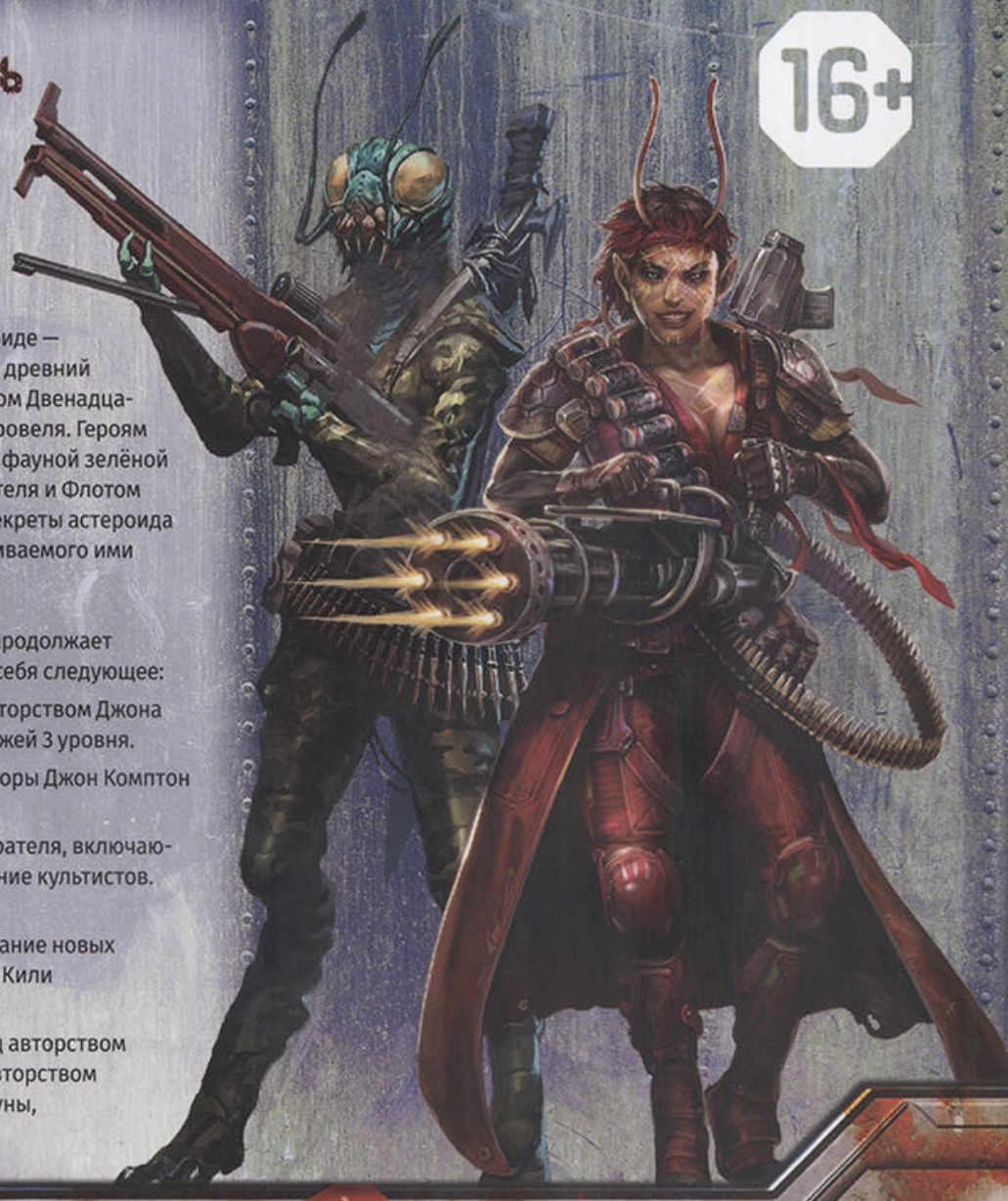
ПЛАН «ГРАВИРОВЩИКА»

1. Мостик
2. Посты бортстрелков
3. Камера с контролируемой средой
4. Левый грузовой отсек
5. Правый грузовой отсек
6. Оружейные
7. Инженерный отсек
8. Потоковый ускоритель
9. Реактор



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ДЖУНГЛИ!

16+



Теперь, когда у новоиспечённых Звёздных искателей есть собственный звездолёт, герои направляются на Кастровель, где расположены одни из лучших университетов миров Соглашения, чтобы изучить улики, обнаруженные на загадочном астероиде — Потоковом Камне. Изыскания приводят их в древний эльфийский город-храм, называемый Храмом Двенадцати, который скрыт в опасных джунглях Кастровеля. Героям придётся столкнуться не только с флорой и фауной зелёной планеты, но и потягаться с культом Пожирателя и Флотом мертвецов, которые тоже хотят разгадать секреты астероида и имеют собственные планы насчёт разыскиваемого ими древнего супероружия!

Этот выпуск серии приключений Starfinder продолжает кампанию «Мёртвые солнца» и включает в себя следующее:

- «Храм Двенадцати», приключение под авторством Джона Комптона, предназначенное для персонажей 3 уровня.
- Путеводитель по дикому Кастровелю. Авторы Джон Комптон и Джеймс Л. Саттер.
- Описание разрушительного культа Пожирателя, включающее новое дарование мистика и снаряжение культистов. Автор Оуэн К. К. Стивенс.
- Инопланетные архивы, содержащие описание новых существ. Авторы Джон Комптон, Джейсон Кили и Роберт Г. Мак-Крири.
- Параметры и план нового звездолёта под авторством Джона Комптона и «Кодекс миров» под авторством Джейсона Кили, содержащий описание луны, чья планета сгинула в чёрной дыре.

paizo

STARFINDER

HOBBY WORLD
Играть интересно

ISBN 978-5-6041656-9-0
Артикул 16569
9 785604 165690
PZO7202

paizo.com/starfinder

rpg.hobbyworld.ru